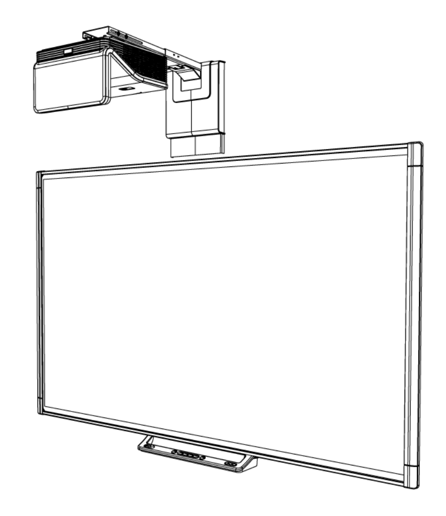


SMART Board® M600i6

Systèmes de tableau interactif

Guide de configuration et d'utilisation

Pour les modèles M680i6 et M685i6



Avertissement FCC

Cet équipement a été testé et déclaré conforme aux limitations définies dans la partie 15 de la réglementation de la FCC pour les périphériques numériques de classe A. Ces limites sont conçues pour fournir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles lorsque l'équipement fonctionne dans un environnement commercial. Cet équipement produit, utilise et peut émettre des ondes radioélectriques. S'il n'est pas installé et utilisé conformément aux instructions du fabricant, il peut provoquer des interférences nuisibles avec les communications radio. Si ces interférences surviennent en zone résidentielle, l'utilisateur pourra se voir forcé de corriger le problème à ses frais.

Avis relatif aux marques de commerce

Avis de droit d'auteur

10/2013

Informations importantes

Avant d'installer et d'utiliser votre système de tableau interactif SMART Board® M600i6, vous devez lire et comprendre les avertissements de sécurité et les précautions de ce guide d'utilisation et du document des informations importantes inclus. Ces avertissements de sécurité et ces précautions expliquent comment utiliser correctement et en toute sécurité votre système de tableau interactif et ses accessoires, vous permettant ainsi d'éviter de vous blesser et d'endommager l'équipement. Assurez-vous de toujours utiliser correctement votre système de tableau interactif.

Dans ce document, le "système de tableau interactif" désigne les éléments suivants :

- Tableau interactif SMART Board série M600
- Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w
- Accessoires et équipements optionnels

Le projecteur fourni avec votre système est conçu pour fonctionner uniquement avec certains modèles de tableaux interactifs SMART Board. Contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where) pour plus d'informations.

Avertissements de sécurité, précautions et informations importantes

Installation

AVERTISSEMENT

- Si vous ne respectez pas les instructions d'installation fournies avec votre produit SMART, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.
- Pour réduire le risque d'incendie ou de choc électrique, évitez d'exposer le produit SMART à la pluie ou à l'humidité.
- Il faut deux personnes pour fixer votre produit SMART, car il est trop lourd pour qu'une personne seule le manipule en toute sécurité.

  Lorsque vous soulevez votre tableau interactif, vous et votre assistant devez vous tenir de part et d'autre de l'écran, en le soulevant d'une main par le bas tout en le maintenant en équilibre par le haut avec votre autre main.

- Lorsque vous fixez la perche du projecteur sur un mur double ou creux, vous devez fixer le support de fixation à un poteau pour que celui-ci puisse supporter le poids du projecteur. Si vous utilisez uniquement des ancrages pour cloison sèche, la cloison sèche peut céder et blesser des personnes ou causer des dégâts au produit qui ne seront peut-être pas couverts par votre garantie.
- Ne laissez pas traîner de câbles par terre afin d'éviter les risques de chute. Si vous devez faire courir un câble sur le sol, placez-le en ligne droite, aplatissez-le et fixez-le au sol à l'aide de ruban adhésif ou d'un protège-câble d'une couleur contrastante. Manipulez les câbles avec précaution et ne les pliez pas trop.

ATTENTION

- N'utilisez pas cette unité immédiatement après l'avoir fait passer d'une pièce froide à une pièce chaude. Lorsque l'unité est exposée à une telle différence de température, l'humidité peut se condenser sur l'objectif et des pièces internes vitales. Laissez le système se stabiliser à la température de la pièce avant de l'utiliser afin d'éviter d'endommager l'unité.
- N'entreposez pas l'unité dans des lieux chauds, par exemple à côté d'un appareil de chauffage. Vous risqueriez ainsi de provoquer un dysfonctionnement et de réduire la durée de vie du projecteur.
- Évitez d'installer et d'utiliser le produit SMART dans un endroit extrêmement poussiéreux, humide ou enfumé.
- N'exposez pas votre produit SMART à la lumière directe du soleil ou à proximité d'un dispositif générant un champ magnétique puissant.
- Vous devez connecter le câble USB fourni avec votre tableau interactif SMART Board à un ordinateur disposant d'une interface compatible USB et affichant le logo USB. De plus, l'ordinateur source USB doit être conforme aux normes CSA/UL/EN 60950 et porter la marque CE et la/les marque(s) CSA et/ou UL pour CSA/UL 60950. Ceci garantira un fonctionnement en toute sécurité et permettra d'éviter d'endommager le tableau interactif SMART Board.

IMPORTANT

- Veillez à ce qu'une prise électrique se trouve à côté de votre produit SMART et qu'elle reste d'accès facile durant l'utilisation.
- Le fait d'utiliser votre produit SMART à proximité d'une télévision ou d'une radio peut provoquer des interférences au niveau de l'image ou du son. Si cela arrive, éloignez la télévision ou la radio du projecteur.

Fonctionnement

AVERTISSEMENT

- Si vous utilisez un système audio externe, n'utilisez que l'alimentation fournie avec le produit en question. Le fait d'utiliser une mauvaise alimentation peut mettre en jeu votre sécurité ou endommager l'équipement. En cas de doute, consultez la notice technique de votre produit pour vérifier le type d'alimentation.
- Ne grimpez pas (et n'autorisez pas des enfants à grimper) sur un tableau interactif SMART Board fixé au mur ou sur un pied.

  Ne grimpez pas à la perche du projecteur, ne vous y suspendez pas et n'y accrochez aucun objet.

  Si vous grimpez sur le tableau interactif ou à la perche du projecteur, vous risquez de vous blesser ou d'endommager le produit.

ATTENTION

- N'obstruez pas les fentes d'aération et les ouvertures du projecteur.

IMPORTANT

- Conservez votre télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.
- Débranchez le produit de sa source d'alimentation lorsqu'il n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

Autres précautions

Si vous possédez un produit SMART autre qu'un système de tableau interactif SMART Board série M680i6 et M685i6, consultez le manuel d'installation fourni avec celui-ci pour les instructions d'entretien et les avertissements associés.

Conditions environnementales

Avant d'installer votre système de tableau interactif SMART Board M600, vérifiez les conditions environnementales suivantes.

Condition environnementale	Paramètre
Température de fonctionnement	• 5°C à 35°C (41°F à 95°F) de 0 m à 1800 m (0' à 6000') • 5°C à 30°C (41°F à 86°F) de 1800 m à 3000 m (6000' à 9800')
Température de stockage	• -20°C à 50°C (-4°F à 122°F)

Condition environnementale	Paramètre
Humidité	• 5% à 95% d'humidité relative en stockage, sans condensation 5% à 85% d'humidité relative en fonctionnement, sans condensation
Résistance à l'eau et aux liquides	• Conçu pour une utilisation en intérieur uniquement. Ne supporte pas les projections d'eau ou les brouillards salins. • Ne versez et ne vaporisez pas de liquide directement sur votre tableau interactif, sur le projecteur ou sur l'un de ses composants.
Poussière	• Conçu pour une utilisation dans des bureaux ou des salles de classe. Non conçu pour une utilisation industrielle où des niveaux importants de poussière et de polluants peuvent entraîner des dysfonctionnements. Un nettoyage régulier est nécessaire dans les endroits très poussiéreux. Voir *Nettoyer le projecteur* à la page 24 pour des informations sur le nettoyage du projecteur.
Décharge électrostatique (DES)	• Norme EN61000-4-2 niveau de sévérité 4 pour les DES directes et indirectes • Aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 8kV (les deux polarités) avec une sonde 330 ohm, 150 pF (évacuation d'air) • Les connecteurs non couplés ne subissent aucun dysfonctionnement ni dommage jusqu'à 4kV (les deux polarités) pour les décharges directes (contact)
Câbles	• Tous les câbles du système de tableau interactif SMART Board M600i6 doivent être blindés afin d'éviter des accidents et une dégradation de la qualité audio et vidéo.
Émissions par conduction et radiation	• EN55022/CISPR 22, classe A

Sommaire

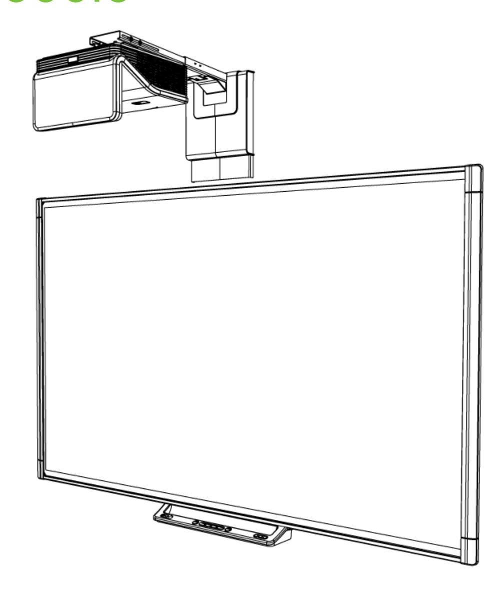
Chapitre 1
À propos de votre système de tableau interactif

Votre système de tableau interactif SMART Board M600i6 associe les composants suivants :

- Tableau interactif SMART Board série M600
- Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w mural à courte focale
- Accessoires et équipements optionnels

Ce chapitre décrit les fonctionnalités de votre tableau interactif et donne des informations sur les pièces et les accessoires du produit.

Fonctionnalités du système de tableau interactif SMART Board M600i6



Votre système de tableau interactif SMART Board M600i6 utilise le projecteur courte focale à forte compensation SMART UF70 ou SMART UF70w. La distance de projection des projecteurs SMART UF70 et SMART UF70w est la moitié de celle du projecteur SMART UF65, ce qui permet d'avoir une perche plus courte et de réduire les ombres sur l'image projetée.

Lorsque le projecteur affiche une image de votre ordinateur sur le tableau interactif tactile, vous pouvez faire tout ce que vous faites sur votre ordinateur : ouvrir et fermer des applications, faire défiler des fichiers, organiser des conférences, créer de nouveaux documents ou modifier des documents existants, explorer des sites Web, lire des vidéos et bien plus encore, tout cela en touchant l'écran. Vous pouvez utiliser toute une gamme de commandes tactiles au sein des applications.

Ce projecteur prend en charge les connexions audio et vidéo de nombreux appareils, notamment les lecteurs de DVD/Blu-ray™, les magnétoscopes, les caméscopes, les caméras de documents et les caméras numériques, et il peut projeter des fichiers multimédias de ces sources sur l'écran interactif.

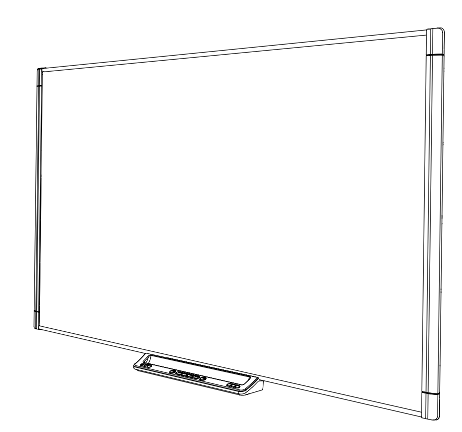
Lorsque vous utilisez le logiciel SMART avec votre système de tableau interactif SMART Board M600i6, vous pouvez écrire ou dessiner à l'encre numérique sur l'image projetée de l'ordinateur à l'aide d'un crayon du plumier ou de votre doigt, puis enregistrer ces notes dans un fichier .notebook ou directement dans une application reconnaissant l'encre.

Tableau interactif SMART Board série M600

Votre tableau interactif SMART Board série M600, équipé de la technologie DViT® (Digital Vision Touch) propriétaire de SMART, est le tableau interactif à projection frontale tactile le plus intuitif au monde.

Le tableau interactif SMART Board série M600 fonctionne de manière optimale avec le projecteur SMART UF70 en raison de son traitement exceptionnel des couleurs, de son format, de sa réponse aux entrées et de la distance courte focale de l'image.

Voici certaines des autres fonctionnalités de votre tableau interactif :

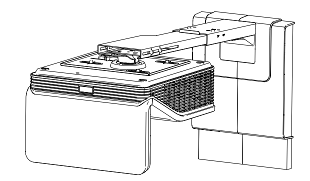


- Des boutons du plumier qui activent les couleurs des crayons et le clavier à l'écran, ainsi que les fonctions du clic droit et d'orientation
- Une surface dure et résistante, optimisée pour les projections et qui se nettoie facilement

Pour plus d'informations sur votre tableau interactif SMART Board, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série M600* (smarttech.com/kb/170410).

Projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w

Le système de projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w comprend un projecteur courte focale utilisable avec les tableaux interactifs SMART Board, ainsi qu'un système de fixation robuste adapté à de nombreux environnements.



Voici certaines des autres fonctionnalités de votre système de projecteur :

- Un moteur de projecteur décentré mural qui utilise la technologie DLP® de Texas Instruments™, fournissant une qualité BrilliantColor™ et une correction Gamma 2.2 avec les modes Présentation, Salle claire, Salle sombre, sRVB et Utilisateur de SMART
- Compatibilité avec les systèmes vidéo PAL, PAL-N, PAL-M, SECAM, NTSC et NTSC 4.43
- Entrées vidéo HDMI, Composite et VESA® RVB (non fournies)
- Compatibilité avec les formats vidéo WXGA, QVGA, VGA, SVGA, XGA, SXGA, SXGA+ et UXGA
- Résolution native de 1024 x 768 (projecteur SMART UF70)

  OU

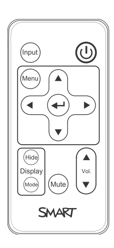
  Résolution 1280 × 720 native (projecteur SMART UF70w au format 16:9)
- Gestion à distance par le biais d'une interface série RS-232, d'une page Web ou du protocole SNMP
- Une fonctionnalité de diffusion d'alerte qui permet aux administrateurs d'envoyer des notifications aux systèmes de projecteur en réseau pour un affichage immédiat à l'écran
- Câble protégé passant par un cache-fils pour éviter toute manipulation et tout enchevêtrement

- Un système de fixation et d'installation sécurisé qui inclut :
  - Un anneau cadenassé optionnel pour empêcher que le projecteur soit retiré de la perche
  - Un kit matériel de fixation pour les installations sur mur en maçonnerie ou sur un mur double (référence 1007416)
  - Des gabarits et des instructions pour positionner le système en toute sécurité

Accessoires inclus

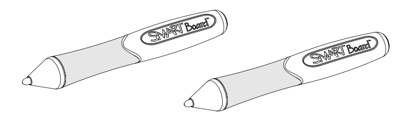
Les accessoires suivants sont inclus avec votre système de tableau interactif.

Télécommande



La télécommande vous permet de contrôler le système et de paramétrer votre projecteur. Utilisez la télécommande pour accéder aux options du menu, aux informations du système et aux options de sélection des entrées.

Crayons



Le tableau interactif est fourni avec deux crayons. Choisissez un crayon et appuyez sur l'un des quatre boutons de couleur du plumier (noir, rouge, vert ou bleu) afin de sélectionner la couleur de l'encre numérique avec laquelle vous voulez écrire sur le tableau interactif.

Accessoires optionnels

Vous pouvez ajouter divers accessoires à votre tableau interactif en fonction de vos besoins. Achetez ces éléments auprès de votre revendeur SMART agréé.

Pour plus d'informations sur les accessoires, rendez-vous à l'adresse smarttech.com/accessories.

Chapitre 2

Installer votre système de tableau interactif

IMPORTANT

Utilisz le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* (smarttech.com/kb/170555) pour installer votre tableau interactif et votre projecteur.

Ce chapitre aborde des points et détails supplémentaires concernant l'installation de votre système de tableau interactif.

Choisir un emplacement

Choisissez un emplacement pour votre système de tableau interactif qui soit loin de sources lumineuses vives, comme une fenêtre ou un plafonnier puissant. Les sources lumineuses vives peuvent créer des ombres gênantes sur votre tableau interactif et réduire le contraste de l'image projetée.

Sélectionnez un mur à la surface plane et régulière, et disposant de suffisamment d'espace pour accueillir votre système de tableau interactif. Installez le projecteur et votre tableau interactif sur la même surface plane. Pour un alignement optimal des présentations, fixez votre système de tableau interactif en position centrale, face à votre auditoire.

Pour connaître les solutions d'installation mobiles ou réglables, contactez votre revendeur SMART agréé.

AVERTISSEMENT

Consultez les spécifications de votre système de tableau interactif (disponibles à l'adresse smarttech.com/support) pour connaître son poids. Vérifiez les normes de votre bâtiment pour savoir si le mur peut supporter ce poids et utilisez le matériel de fixation adapté à votre type de mur.

Choisir une hauteur

SMART fournit un gabarit de fixation avec chaque système de tableau interactif. Si vous perdez ce gabarit, contactez votre revendeur SMART agréé. Grâce à ce gabarit vous pourrez :

- Fixer le projecteur à une hauteur suffisante pour qu'on ne s'y cogne pas la tête, tout en laissant assez d'espace pour l'aération et l'accès aux installations au-dessus de l'unité.
- Positionner le projecteur à la bonne hauteur au-dessus de votre tableau interactif afin d'aligner l'image projetée sur l'écran tactile.

Les dimensions du gabarit recommandent une distance au sol qui puisse convenir à des adultes de taille moyenne. Prenez en considération la hauteur moyenne de votre communauté d'utilisateurs lorsque vous choisissez un emplacement pour votre tableau interactif.

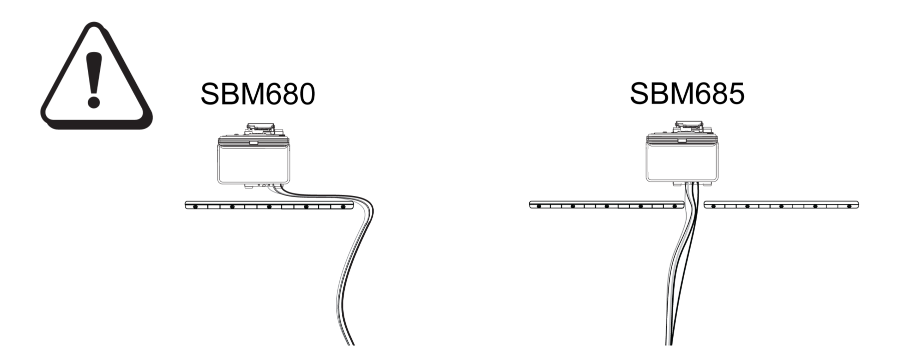
Fixer le projecteur à la perche

Pour savoir comment fixer le projecteur SMART UF70 ou SMART UF70w à la perche, consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* inclus (smarttech.com/kb/170555).

Installer les câbles

Si votre tableau interactif utilise un seul support de fixation, assurez-vous que tous les câbles du projecteur passent le long de la partie supérieure du support puis le long de la partie latérale du tableau interactif.

Si votre tableau interactif utilise deux supports de fixation, assurez-vous que tous les câbles du projecteur passent entre les supports. Espacez les trous de vos supports pour fixation murale de 10,2 centimètres (4") afin de soutenir entièrement le poids de votre tableau interactif.



IMPORTANT

Ne branchez pas le câble d'alimentation à une prise électrique avant d'avoir branché tous les câbles du projecteur et du tableau interactif.

Installer les logiciels SMART

Vous devez installer des logiciels SMART, comme le logiciel SMART Meeting Pro™ ou le logiciel d'apprentissage collaboratif SMART Notebook™, sur l'ordinateur connecté à votre système de tableau interactif afin d'accéder à toutes ses fonctionnalités.

Téléchargez les logiciels SMART depuis smarttech.com/software. Ces pages Web répertorient la configuration système minimale pour chaque version logicielle. Si des logiciels SMART sont déjà installés sur votre ordinateur, profitez-en pour mettre à niveau vos logiciels afin d'en garantir la compatibilité.

Chapitre 3

Utiliser votre système de tableau interactif

Ce chapitre explique le fonctionnement de base de votre système de tableau interactif et comment paramétrer votre télécommande, récupérer les informations système, accéder aux options de réglage de l'image du projecteur et intégrer votre système de tableau interactif à des périphériques.

Utiliser votre projecteur

Cette section explique comment utiliser votre projecteur et la télécommande incluse.

Utiliser votre télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus du projecteur à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur.

Remplacer la pile de la télécommande

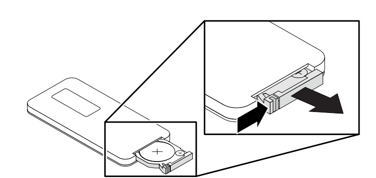
Suivez cette procédure pour remplacer la pile de la télécommande.

AVERTISSEMENT

- Vous réduirez les risques liés aux fuites de la pile de la télécommande de votre projecteur en respectant ces consignes :
  - Utilisez uniquement la pile bouton CR2025 spécifiée.
  - Retirez la pile lorsque vous n'utilisez pas la télécommande pendant une période prolongée.
  - Évitez de chauffer, de démonter, de court-circuiter, de recharger la pile et ne l'exposez pas au feu ou à de hautes températures.
  - Évitez tout contact avec les yeux et la peau si la pile fuit.
- Mettez au rebut la pile et les pièces usagées conformément aux règlements en vigueur.

Pour remplacer la pile de la télécommande

1. Appuyez sur l'ouverture latérale située à gauche du compartiment de la pile et retirez complètement ce compartiment de la télécommande.



2. Retirez l'ancienne pile du compartiment et remplacez-la par une pile bouton CR2025.

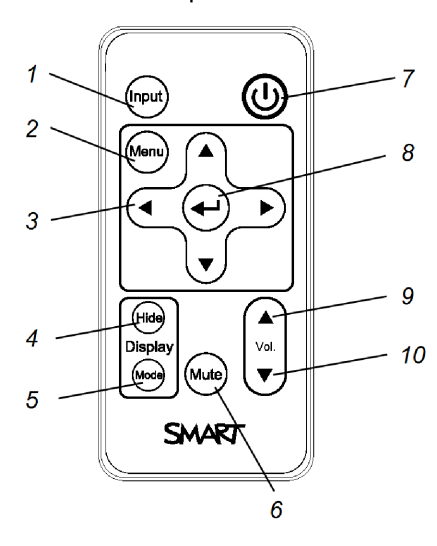
   IMPORTANT

   Alignez les signes positif (+) et négatif (–) des bornes de la pile sur les signes appropriés du compartiment.

3. Insérez le compartiment de la pile dans la télécommande.

Utiliser les boutons de la télécommande

La télécommande du projecteur vous permet d'accéder à des menus à l'écran et de modifier les paramètres du projecteur. Utilisez le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande pour mettre le projecteur en mode Veille ou pour l'allumer. Vous pouvez aussi utiliser le bouton **Entrée** de la télécommande pour basculer d'une source à l'autre sur le projecteur.



Numéro	Fonction	Description
1	Entrée	Sélectionnez une source d'entrée vidéo et audio sur le projecteur et la source d'entrée USB associée sur le PCE, le cas échéant.
2	Menu	Affichez ou masquez les menus du projecteur.
3	Flèches ◂ (Gauche), ▸ (Droite), ▴ (Haut) et ▾ (Bas)	Modifiez les sélections de menu et les réglages.
4	Masquer	Figez, masquez ou affichez l'image : • Appuyez une fois pour figer l'image. Par exemple, vous pouvez afficher une question à l'écran pendant que vous vérifiez votre messagerie. • Appuyez à nouveau pour masquer l'image, c'est à dire pour afficher un écran noir. • Appuyez à nouveau pour retourner à l'image en direct.
5	Mode	Sélectionnez un mode d'affichage.
6	Silence	Rendez silencieuse l'amplification audio.
7	⏻ (Marche)	Allumez le projecteur ou mettez-le en mode Veille.
8	↵ (Entrée)	Acceptez le mode ou l'option sélectionné(e).
9	▴ (Augmentation du volume)	Augmentez le volume de l'amplification audio.
10	▾ (Diminution du volume)	Diminuez le volume de l'amplification audio.

REMARQUE

Les boutons **Silence**, **Augmentation du volume** et **Diminution du volume** fonctionnent seulement si une source audio est branchée au projecteur pour la source d'entrée vidéo sélectionnée.

Ajuster les paramètres du projecteur

Le bouton Menu de la télécommande vous permet d'accéder à l'affichage à l'écran afin d'ajuster les paramètres du projecteur.

 **IMPORTANT**

Conservez votre télécommande en lieu sûr, car il n'y a aucun autre moyen d'accéder aux options de menu.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Menu de réglage de l'image		
Mode de l'affichage	Indique la sortie d'affichage du projecteur (**Présentation SMART**, **Salle claire**, **Salle sombre**, **sRVB** et **Utilisateur**).	Le paramètre par défaut est **Présentation SMART**.
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.	La valeur par défaut est de 50.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.	La valeur par défaut est de 0. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 63.	Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA.

Paramètre	Utilisation	Remarques
Position H	Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Position V	Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée).	N'ajustez pas ce paramètre à moins que l'assistance SMART vous le conseille. Appliquez uniquement ce paramètre une fois que tous les réglages de la perche ont été effectués. Ce paramètre s'applique uniquement aux entrées VGA et s'avère utile quand la vidéo source est coupée.
Crête blanc	Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives.	Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité. La valeur par défaut est de 10.
Degamma	Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 1 à 3.	La valeur par défaut est de 2.
Couleur	Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée.	Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.
Menu audio		
Volume	Ajuste l'amplification du volume du projecteur de -20 à 20.	La valeur par défaut est de 0.
Silence	Coupe le son de la sortie audio du projecteur.	Le paramètre par défaut est désactivé. Si vous coupez le son de la sortie audio du projecteur puis que vous augmentez ou diminuez le volume, le volume sera automatiquement rétabli. Vous pouvez empêcher cela en désactivant le contrôle du volume.
Désactiver le contrôle du volume	Désactive le contrôle du volume du projecteur	

Paramètre	Utilisation	Remarques
Sortie ligne	Active ou désactive la sortie ligne.	Le paramètre par défaut est activé
Microphone	Active ou désactive le microphone	Le paramètre par défaut est activé
Enceinte	Active ou désactive l'enceinte	Le paramètre par défaut est activé
Menu des fonctions du projecteur		
Détection automatique du signal	Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée.	Le paramètre par défaut est désactivé. Sélectionnez **Activé** pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active. Sélectionnez **Désactivé** pour conserver la détection de signal sur une entrée.
Rappel lampe	Active ou désactive le rappel de remplacement de la lampe.	Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.
Mode lampe	Paramètre la luminosité de la lampe sur **Standard** ou **Économie**.	**Standard** affiche une image claire de grande qualité. **Économie** augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.
Mise hors tension automatique (minutes)	Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes.	La valeur par défaut est de 120 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez **0** pour désactiver le compte à rebours.
Zoom	Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.	La valeur par défaut est de 0. Le fait d'effectuer un zoom avant coupe les bords extérieurs de la vidéo source.
Distorsion	Ajuste la taille du bord supérieur et du bord inférieur	Assurez-vous que les bords supérieur et inférieur de l'image sont horizontaux avant de positionner les bords gauche et droit de l'image par rapport à votre tableau interactif.
ID du projecteur	Affiche l'ID unique du projecteur (de 0 à 99) sur le réseau de votre organisation.	Vous pouvez vous reporter à ce numéro ou le modifier quand vous utilisez la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45).

Paramètre	Utilisation	Remarques
Format	Paramètre la sortie de l'image sur **Remplir l'écran**, **Identique à l'entrée** ou **16:9**.	Le paramètre par défaut est **Remplir l'écran**. **Remplir l'écran** produit une image qui remplit tout l'écran en étirant et en mettant à l'échelle la vidéo source pour qu'elle corresponde à la résolution et au format natifs du projecteur. **Identique à l'entrée** affiche la vidéo source dans sa résolution et son format natifs. Il est donc possible que des espaces inutilisés apparaissent le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). Voir *Format vidéo* à la page 81 pour avoir des descriptions de chaque mode.
Écran de démarrage	Sélectionne le type d'écran de démarrage (**SMART**,**Capturer l'écran de démarrage utilisateur**, **Aperçu de l'écran de démarrage**), ou Écran d'alignement de l'image.	Cet écran s'affiche lorsque la lampe du projecteur démarre et qu'aucun signal de source vidéo n'est affiché. **SMART** affiche le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. **Capturer l'écran de démarrage utilisateur** ferme le menu de l'affichage à l'écran et capture toute l'image projetée. L'image capturée s'affichera la prochaine fois que s'ouvrira l'affichage à l'écran. (La capture peut prendre jusqu'à une minute, en fonction de la complexité du graphisme de l'arrière-plan.) **Aperçu de l'écran de démarrage** vous permet d'afficher un aperçu de l'écran de démarrage par défaut ou capturé. **Écran d'alignement de l'image** vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.
Écran d'alignement de l'image	Vous permet de régler la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée.	L'écran d'alignement de l'image apparaît lorsque vous démarrez la première fois votre projecteur. Néanmoins, vous pouvez y accéder à tout moment à partir du menu de l'écran de démarrage. Appuyez sur **Menu** ou **Entrée** pour le fermer.
Menu du réseau		
Réseau et sortie VGA	Active le connecteur RJ45 (8P8C) du projecteur et les fonctionnalités réseau.	
État	Affiche l'état actuel du réseau (**Connecté**, **Déconnecté** ou **Désactivé**).	Le paramètre par défaut est désactivé.

Paramètre	Utilisation	Remarques
DHCP	Affiche l'état du protocole DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) du réseau, c'est à dire **Activé** ou **Désactivé**.	Le paramètre par défaut est activé. **Activé** permet à un serveur DHCP du réseau d'attribuer automatiquement une adresse IP au projecteur. **Désactivé** permet à un administrateur d'attribuer une adresse IP manuellement.
Rappel de mot de passe	Envoie par e-mail le mot de passe réseau au destinataire prédéfini.	Voir *Gestion des pages Web* à la page 45 pour configurer une adresse électronique de destination.
Adresse IP	Affiche l'adresse IP actuelle du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	Pour modifier l'adresse IP du projecteur, utilisez le connecteur RS-232 (voir *Informations réseau* à la page 67) ou utilisez un serveur DHCP pour attribuer une adresse IP dynamique, puis paramétrez une adresse IP statique à l'aide de la fonctionnalité de gestion à distance du réseau (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45).
Masque de sous-réseau	Affiche le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Passerelle	Affiche la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
DNS	Affiche l'adresse IP du serveur du nom de domaine (DNS) principal du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.	
Adresse MAC	Affiche l'adresse MAC du projecteur sous la forme xx-xx-xx-xx-xx-xx.	
Nom du groupe	Affiche le nom du groupe de travail du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* à la page 55).

Paramètre	Utilisation	Remarques
Nom du projecteur	Affiche le nom du projecteur défini par un administrateur (12 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* à la page 55).
Emplacement	Affiche l'emplacement du projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer l'emplacement du projecteur à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* à la page 55).
Contact	Affiche le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur défini par un administrateur (16 caractères maximum).	Vous pouvez paramétrer le nom ou le numéro de contact à l'aide des fonctionnalités de gestion à distance (voir *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau* à la page 45 et *Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232* à la page 55).
Menu de la langue		
Langue	Sélectionne la préférence de langue.	L'assistance du menu du projecteur est disponible en anglais (par défaut), chinois (simplifié), chinois (traditionnel), tchèque, danois, néerlandais, finnois, français, allemand, grec, italien, japonais, coréen, norvégien, polonais, portugais (Brésil), portugais (Portugal), russe, espagnol et suédois.
Menu des informations		
Heures de la lampe	Affiche le nombre actuel d'heures d'utilisation de la lampe, soit entre 0 et 4000 heures depuis sa dernière réinitialisation.	Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé une lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation. Voir *Réinitialiser les heures de la lampe* à la page 29 pour plus de détails sur la procédure de réinitialisation des heures de la lampe.
Entrée	Affiche la source d'entrée vidéo actuellement affichée (**VGA-1**, **VGA-2**, **HDMI** ou **Aucune**).	
Résolution	Affiche la résolution et la fréquence d'actualisation du signal de source vidéo le plus récemment détecté.	S'il n'y a aucun signal de source d'entrée vidéo actuel, ce paramètre affiche les dernières résolution et fréquence d'actualisation connues de l'image du signal source.

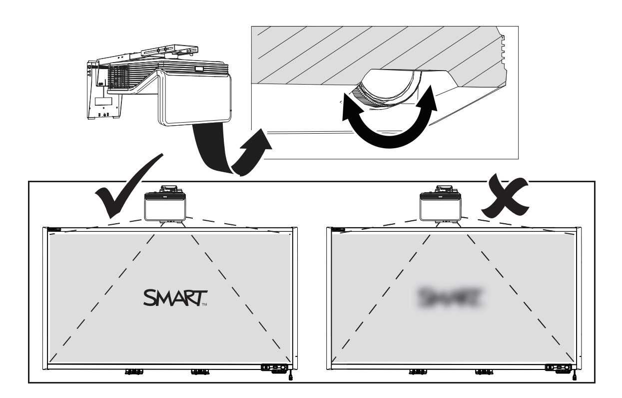
Paramètre	Utilisation	Remarques
Version du micrologiciel	Affiche la version du micrologiciel du processeur d'affichage numérique (DDP) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version MPU	Affiche la version du micrologiciel de l'unité du microprocesseur (MPU) du projecteur au format x.x.x.x.	
Version réseau	Affiche la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur au format x.x.x.x.	Si vous n'avez pas activé le paramètre **Réseau et sortie VGA**, ce paramètre ne peut pas afficher la version du micrologiciel du processeur des communications réseau du projecteur, et au lieu de cela affiche 0.0.0.0.
Numéro de modèle	Affiche le numéro de modèle du projecteur.	
Numéro de série	Affiche le numéro de série du projecteur.	

Régler la netteté de l'image

Utilisez le levier de mise au point se trouvant sur l'objectif du projecteur pour régler la netteté de l'image projetée.

Pour régler la netteté de l'image

Faites pivoter la bague de mise au point vers la droite ou la gauche jusqu'à ce que l'image soit nette.



Ajuster l'image

Consultez ces notes lorsque vous réglez l'image projetée comme expliqué dans le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* inclus (smarttech.com/kb/170555).

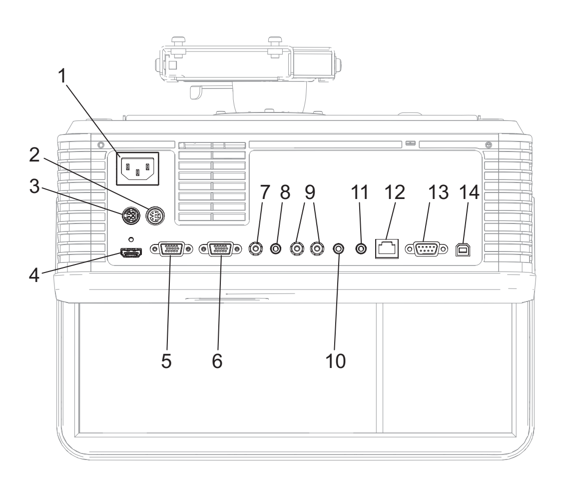
- En ajustant la taille, la forme et l'emplacement de l'image projetée, utilisez l'arrière-plan par défaut du projecteur de manière à voir clairement la totalité de l'image projetée. N'utilisez pas d'autres images, qui pourraient être recadrées ou mises à l'échelle par le projecteur et ainsi afficher une taille, une forme et un emplacement d'image projetée trompeuses.
- Servez vous des réglages mécaniques décrits dans le document d'installation pour effectuer tous les réglages d'image physiques. N'utilisez pas les options du menu à l'écran du projecteur durant le processus d'alignement du projecteur.
- Gardez à l'esprit que lorsque vous inclinez le projecteur vers le haut ou que vous abaissez sa perche de fixation pour relever l'image, toute l'image projetée augmente ou diminue en taille, surtout en bas de l'image projetée.
- Lorsque vous ajustez la distorsion (inclinaison), assurez-vous que les bords supérieur et inférieur de l'image sont horizontaux avant de positionner les bords gauche et droit de l'image par rapport à votre tableau interactif.
- Lorsque vous avancez ou reculez le projecteur sur la perche pour agrandir ou réduire l'image, il se peut que vous deviez incliner ou tourner légèrement le projecteur afin de garder l'image carrée. Desserrez légèrement le levier pour faciliter ce réglage.
- Pour affiner l'image, il se peut que vous deviez répéter toutes les étapes décrites dans le document d'installation par plus petits incréments.

Diagramme des branchements du projecteur

Vous pouvez connecter un grand nombre de périphériques à votre projecteur, notamment des lecteurs de DVD/Blu-ray, des magnétoscopes, des caméras de documents, des caméras numériques et des sources en haute définition, ainsi que des sorties auxiliaires, comme un deuxième projecteur ou un écran plat et des enceintes alimentées.

 **REMARQUE**

Il se peut que vous deviez acheter des adaptateurs tiers pour connecter certains périphériques.



N°	Connecteur	Connexion à :
1	Alimentation	Alimentation principale
2	Mini-DIN 7 broches	[Non utilisé]
3	Sortie mini-DIN 5V/2A d'alimentation 4 broches	[Non utilisé]
4	Entrée HDMI	Source vidéo et audio haute définition (non fournie)
5	Entrée vidéo RVB DB15F (DE-15F) (VGA 1)	Ordinateur principal (non fourni)
6	Sortie vidéo RVB DB15F (DE-15F) (VGA Out)	Affichage secondaire (non fourni)
7	Entrée vidéo composite RCA	
8	Entrée audio de la prise téléphone 3,5 mm (×2)	Les sources audio associées aux ordinateurs principal et secondaire
9	Entrée audio RCA gauche et droite	Source audio (non fournie)
10	Sortie audio de la prise téléphone 3,5 mm	Enceintes (non fournies)
11	Microphone à prise téléphone 3,5 mm	Microphone (non fourni)
12	RJ45 (8P8C)	Réseau (pour la gestion des pages Web et l'accès SNMP)
13	DB9F (DE-9F) RS-232	
14	USB B	Ordinateur (uniquement pour l'accès à l'entretien)

REMARQUES

- Pour brancher votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* (smarttech.com/kb/170555).
- Pour connecter des accessoires à votre tableau interactif, référez-vous aux documents fournis avec les accessoires et consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) pour plus d'informations.

Utiliser votre tableau interactif

Consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif M600i6* (smarttech.com/kb/170410) pour des informations plus détaillées sur l'utilisation de votre tableau interactif et ses fonctionnalités.

Lorsque vous connectez votre tableau interactif à un ordinateur avec le logiciel SMART, vous pouvez accéder à toutes les fonctionnalités de votre tableau interactif.

Pour des ressources supplémentaires, rendez-vous sur smarttech.com, cliquez sur l'icône en forme de drapeau dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez votre pays et votre langue. Dans la section Assistance de ce site Web, vous trouverez des informations produit sans cesse réactualisées, notamment des instructions de paramétrage et des spécifications.

Le site Web de formation SMART (smarttech.com/training) comprend une bibliothèque exhaustive de ressources de formation que vous pouvez consulter lorsque vous apprenez à paramétrer ou utiliser votre système de tableau interactif.

Chapitre 4

Entretenir votre système de tableau interactif

Ce chapitre inclut des méthodes pour éviter d'endommager et nettoyer correctement votre système de tableau interactif SMART Board M600i6.

Entretenir votre tableau interactif

Pour plus d'informations sur l'entretien de votre tableau interactif, consultez le *guide d'installation du tableau interactif SMART Board M600* (smarttech.com/kb/170555).

Si vous prenez soin de votre tableau interactif SMART Board, il fonctionnera pendant des années sans problème.

Précautions pour éviter d'endommager le tableau interactif

Même si la surface de votre tableau interactif est très résistante, prenez les précautions qui suivent afin d'éviter de l'endommager.

- Pour écrire, n'utilisez pas d'outils aigus ou pointus, comme des stylos à bille ou des baguettes.
- Remplacez la pointe du crayon lorsqu'elle est usée.
- N'utilisez pas de marqueurs effaçables à sec à faible odeur car ils peuvent s'avérer très difficiles à effacer. Utilisez des marqueurs effaçables à sec standard (à forte odeur) qui avertissent de ne pas les utiliser dans les lieux mal aérés.
- N'utilisez pas de ruban adhésif sur la surface interactive.

- N'utilisez pas d'effaceurs abrasifs ou de produits chimiques agressifs pour nettoyer le tableau interactif.
- Les caméras numériques placées dans les angles du cadre sont protégées de la poussière par des vitres. Dans les environnements extrêmement poussiéreux, vaporisez un nettoyant pour vitre domestique sans alcool sur un coton-tige et frottez doucement les vitres des caméras. N'utilisez pas d'air comprimé pour nettoyer les caméras.

Propreté de la surface d'écriture

Suivez ces conseils pour garder propre la surface du tableau interactif.

- Nettoyez le tableau interactif au moins une fois tous les six mois.
- Ne vaporisez pas de produit nettoyant directement sur la surface du tableau interactif. Mettez plutôt un peu de nettoyant sur un chiffon, puis essuyez délicatement la surface interactive.

IMPORTANT

Éteignez le système de tableau interactif avant de le nettoyer afin d'éviter de déplacer accidentellement les icônes du bureau ou d'activer par inadvertance des applications en frottant la surface interactive.

CONSEIL

Pour voir plus facilement la poussière ou les traînées, mettez votre projecteur en mode Veille (lampe éteinte).

Nettoyer le projecteur

AVERTISSEMENT

Lorsque vous nettoyez un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle, et n'hésitez pas à retirer le projecteur du support mural pour le nettoyer.

ATTENTION

- Ne touchez jamais le miroir avec les mains ou une brosse, et ne frottez pas la surface du miroir avec le tissu de nettoyage fourni. Nettoyez doucement le miroir avec le tissu de nettoyage fourni, et ne mettez pas de solvant sur le tissu ni le miroir. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir du projecteur.
- Avant de nettoyer le projecteur, appuyez deux fois sur le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande afin de mettre le système en mode Veille, puis laissez refroidir la lampe pendant au moins 30 minutes.

- Ne vaporisez pas de nettoyant, de solvant ni d'air comprimé directement sur le projecteur. N'utilisez pas de nettoyant ou de solvant par vaporisateur à proximité du projecteur, car ils peuvent endommager ou tacher l'unité. Si vous vaporisez un produit sur le système, vous risquez de créer un brouillard chimique sur certains composants et sur la lampe du projecteur, ce qui peut les endommager ou amoindrir la qualité de l'image.
- Ne faites pas couler de liquides ou de solvants du commerce dans la tête ou la base du projecteur.

IMPORTANT

- Lorsque vous nettoyez le système de tableau interactif :
  - Essuyez l'extérieur du projecteur à l'aide d'un chiffon non pelucheux.
  - Si nécessaire, utilisez un chiffon doux imbibé d'un détergent doux afin de nettoyer le boîtier du projecteur.
- N'utilisez pas de nettoyants, de cires ou de solvants abrasifs.

Lorsque vous nettoyez le miroir du projecteur :

- Utilisez une poire à soufflet (que l'on trouve facilement dans les boutiques de matériel audiovisuel) pour chasser la poussière. Ne touchez jamais le miroir avec les mains nues ou une brosse.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer le miroir, mettez des gants de protection et formez une boule avec le tissu de nettoyage. Faites doucement passer le tissu de nettoyage sur le miroir, à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir.

Lorsque vous nettoyez l'objectif du projecteur :

- Utilisez une poire à soufflet (que l'on trouve facilement dans les boutiques de matériel audiovisuel) pour chasser la poussière. Ne touchez jamais l'objectif avec les mains nues ou une brosse.
- Si vous ne pouvez pas faire autrement qu'essuyer l'objectif, mettez des gants de protection et formez une boule avec le tissu de nettoyage. Faites passer doucement le tissu de nettoyage sur l'objectif en partant du bord, en utilisant le tissu de nettoyage à la façon d'un plumeau. N'appuyez pas sur l'objectif ou le miroir.

Régler la netteté et ajuster l'image du projecteur

Pour plus d'informations sur la mise au point et le réglage de l'image projetée, voir *Régler la netteté de l'image* à la page 18 et *Ajuster l'image* à la page 19.

Remplacer la lampe du projecteur

Cette section donne des instructions pour remplacer le module de la lampe du projecteur.

Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur

La lampe va finir par faiblir, et un message s'affichera pour vous rappeler de la remplacer. Assurez-vous de disposer d'un module de lampe de rechange avant d'effectuer les opérations suivantes.

AVERTISSEMENT

- Voir smarttech.com/compliance pour les documents MSDS du projecteur.
- Remplacez le module de la lampe lorsque le projecteur affiche ce message d'avertissement concernant la durée de vie de la lampe. Si vous continuez à utiliser le projecteur après l'apparition de ce message, la lampe peut éclater ou exploser en envoyant du verre dans tout le projecteur.
- Si la lampe éclate, sortez de la pièce et aérez-la.

  Ensuite, effectuez les opérations suivantes :

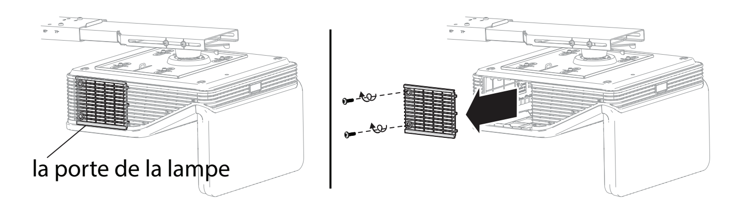
  - Évitez de toucher aux éclats de verre car ils peuvent vous blesser.
  - Lavez-vous soigneusement les mains si vous avez touché des fragments de la lampe.
  - Nettoyez soigneusement la zone autour du projecteur et jetez tous les produits comestibles se trouvant dans cette zone, car ils ont pu être contaminés.
  - Appelez votre revendeur SMART agréé pour qu'il vous dise quoi faire. N'essayez pas de remplacer la lampe.
- Lorsque vous remplacez le module de la lampe d'un projecteur mural, vous risquez de tomber ou de vous blesser. Faites très attention lorsque vous montez sur une échelle ou retirez le projecteur du support de fixation murale pour remplacer le module de la lampe.
- Si vous exposez la lampe à l'air libre pendant que le projecteur est fixé au support mural, vous risquez d'endommager le produit ou de vous blesser avec des éclats de verre au cas où la lampe est cassée.

- Lorsque vous remplacez le module de la lampe du projecteur :
  - Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes pour que la lampe refroidisse complètement.
  - Ne retirez aucune vis autre que celles indiquées dans les instructions de remplacement de la lampe.
  - Équipez-vous de lunettes de protection lorsque vous changez le module de la lampe. Dans le cas contraire, vous risquez de vous blesser, notamment de perdre la vue si la lampe explose.
  - N'utilisez que des modules de lampes de remplacement approuvés par SMART Technologies. Contactez votre revendeur SMART agréé pour obtenir des pièces de remplacement.
  - Ne remplacez jamais le module de la lampe par un module de lampe déjà utilisé.
  - Manipulez toujours le mécanisme de la lampe avec précaution afin d'éviter d'endommager prématurément la lampe et afin d'éviter toute exposition au mercure. Ne touchez le module de la lampe qu'avec des gants. Ne touchez pas la lampe avec les doigts.
  - Recyclez ou jetez le module de la lampe avec les déchets dangereux, conformément à vos règlements locaux.

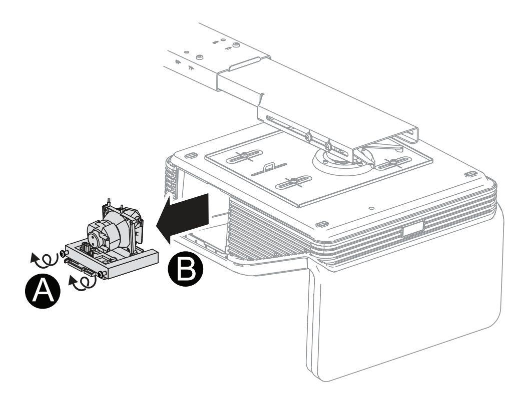
Vous aurez besoin d'un tournevis cruciforme n° 2 et d'un tournevis plat pour effectuer ces opérations.

Pour retirer l'ancien module de la lampe

1. Appuyez deux fois sur le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande afin de mettre le projecteur en mode veille.
2. Attendez au moins 30 minutes que le projecteur refroidisse.
3. Débranchez le câble d'alimentation du projecteur.
4. Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis captives.



5. Utilisez un tournevis cruciforme pour desserrer les deux vis captives sous le module de la lampe, puis retirez délicatement le module de la lampe.

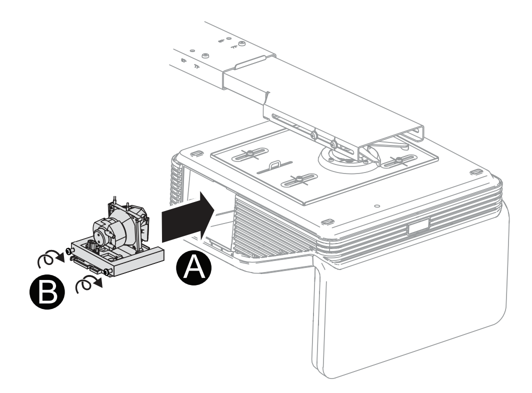


REMARQUE

N'essayez pas de retirer ces vis. Les vis captives ne peuvent pas être retirées, mais seulement desserrées.

Pour mettre le nouveau module de lampe dans le projecteur

1. Sortez de son emballage le nouveau module de la lampe.
2. Placez délicatement le module de la lampe dans le projecteur, puis appuyez doucement l'extrémité alimentée du module de la lampe contre le projecteur pour vous assurer que le contact se fait bien avec le port d'alimentation du projecteur.



 **REMARQUE**

Vous devez pouvoir insérer facilement le module de la lampe dans le projecteur, sans forcer.

3. Utilisez le tournevis cruciforme pour serrer les vis captives.

 **IMPORTANT**

Ne serrez pas trop les vis.

4. Remettez le couvercle de la lampe.
5. Branchez le câble d'alimentation à la prise électrique.

6. Appuyez une fois sur le bouton **Marche** ⏻ de la télécommande pour vérifier que le projecteur fonctionne et que le module de la lampe est bien installé.
7. Mettez l'ancien module de la lampe dans un conteneur sécurisé et manipulez-le avec soin jusqu'à ce que vous le recycliez.

Pour terminer l'installation du module de la lampe du projecteur

1. Allumez le projecteur.
2. Si nécessaire, réglez l'image du projecteur (voir *Ajuster l'image* à la page 19).
3. Accédez au menu d'entretien pour réinitialiser les heures de la lampe (voir *Réinitialiser les heures de la lampe* ci-dessous).
4. Activez les e-mails d'alerte et les avertissements de la lampe du projecteur s'ils ont été désactivés (voir *Alertes électroniques* à la page 51 et *Panneau de commande* à la page 46).

Réinitialiser les heures de la lampe

Après avoir remplacé le module de la lampe, vous devrez accéder au menu d'entretien du projecteur pour réinitialiser les heures de la lampe. Afin d'éviter toute erreur accidentelle, seul un administrateur système doit effectuer cette opération.


REMARQUE

Réinitialisez toujours les heures de la lampe après avoir remplacé la lampe, car les rappels d'entretien de la lampe se basent sur le nombre actuel d'heures d'utilisation.

Pour réinitialiser les heures de la lampe

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.


ATTENTION

N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

2. Faites défiler l'écran jusqu'à *Réinitialisation des heures de la lampe*, puis appuyez sur **OK**.

   Les deux valeurs des *heures de la lampe* (Standard et Économie) sont remises à zéro.

   ATTENTION

   Ne réinitialisez pas les heures de la lampe à moins que vous veniez de remplacer le module de la lampe. Le fait de réinitialiser les heures de la lampe sur une vieille lampe peut endommager votre projecteur à cause d'une panne de lampe.

   REMARQUE

   Vous ne pouvez pas réinitialiser la valeur *Heures d'affichage*, car il s'agit du nombre total d'heures pendant lesquelles le projecteur a fonctionné.

3. Appuyez sur le bouton **Menu** de la télécommande.

   Le menu *Paramètres du SMART UF70* apparaît.

4. Sélectionnez pour vérifier que les *heures de la lampe* ont bien été remises à zéro.

Chapitre 5

Résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif

Ce chapitre vous donne des informations de dépannage de base pour votre système de tableau interactif.

Pour les problèmes qui ne sont pas abordés dans ce chapitre, consultez le site Internet de l'assistance SMART (smarttech.com/support) ou contactez votre revendeur SMART agréé (smarttech.com/where).

Avant de commencer

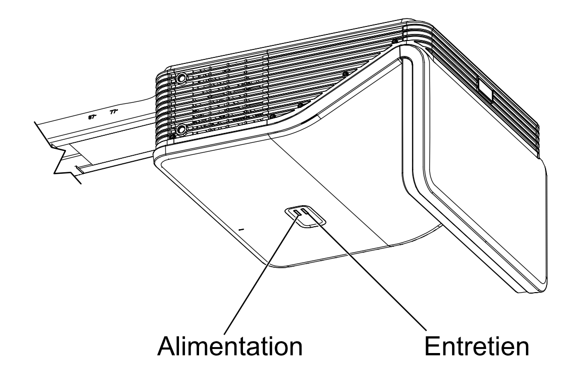
Avant de résoudre les problèmes de votre système de tableau interactif ou de contacter l'assistance SMART ou votre revendeur SMART agréé pour obtenir de l'aide, vous devez effectuer les opérations suivantes :

- Localisez les indicateurs d'état de votre système de tableau interactif
- Localisez les numéros de série de votre système de tableau interactif

Emplacement des indicateurs d'état

Votre système de tableau interactif se compose de plusieurs éléments, ayant chacun leurs propres indicateurs d'état :

- Le bouton **Sélectionner** du plumier de votre tableau interactif fonctionne également comme un indicateur d'état.
- Les indicateurs d'alimentation ⏻ et d'entretien de votre projecteur se trouvent en dessous de ce dernier.

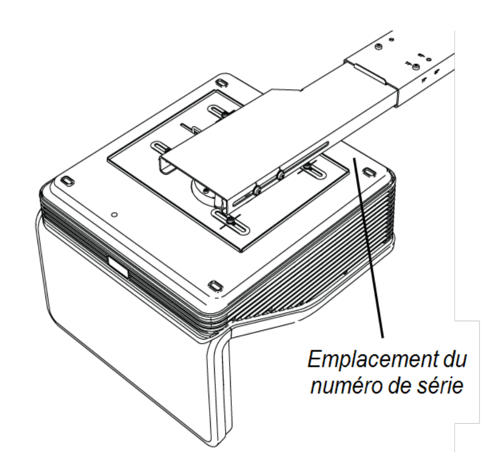


Emplacement des numéros de série

Le numéro de série du tableau interactif SMART Board M600 se trouve sur le bord inférieur droit du cadre, ainsi qu'à l'arrière du tableau interactif. Pour plus d'informations, consultez le *guide d'utilisation du tableau interactif SMART Board série M600* (smarttech.com/kb/170410).

Le numéro de série des projecteurs SMART UF70 et UF70w se trouve sur le dessus du projecteur.

Pour l'emplacement des numéros de série sur les autres composants et accessoires, voir smarttech.com/support.



Déterminer l'état de votre système de tableau interactif

Utilisez le tableau suivant pour déterminer l'état de votre système de tableau interactif.

Indicateur d'alimentation du projecteur	Indicateur d'entretien du projecteur	Indicateur d'état du bouton de sélection du plumier	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
États de fonctionnement normaux					
Vert continu	Éteint	Blanc continu	Correcte	Contrôle complet	Le système fonctionne normalement. Si des problèmes d'image ou de son surviennent, consultez les sections restantes de ce chapitre pour les informations de dépannage.
Vert clignotant	Éteint	Éteint	Aucune	Aucun	Le système démarre.
Orange continu	Éteint	Éteint	Aucune	Aucun	Le système est en mode Veille.
Orange clignotant	Éteint	Éteint	Aucune	Aucun	Le système passe en mode Veille.
Vert continu	Éteint	Orange continu	N/A	Aucun	Le contrôleur du tableau interactif est prêt à recevoir une mise à jour micrologicielle ou applique une mise à jour micrologicielle.
États d'erreur					
Vert continu	Éteint	Blanc continu	Incorrecte	Contrôle complet	Il y a un problème avec l'image projetée. Voir *Résoudre les problèmes d'image* à la page 37.
Vert continu	Éteint	Blanc continu	Correcte	Aucun	Il y a un problème avec le tableau interactif. Voir *Résoudre les problèmes de fonctionnement* à la page suivante.
Vert continu	Éteint	Blanc clignotant	Correcte	Tactile uniquement	Les pilotes de produit SMART ne sont pas installés ou ne fonctionnent pas correctement sur l'ordinateur connecté.

Indicateur d'alimentation du projecteur	Indicateur d'entretien du projecteur	Indicateur d'état du bouton de sélection du plumier	Image projetée	Commande tactile et crayon	État et dépannage connexe
Vert continu	Éteint	Éteint	N/A	Aucun	Il y a un problème avec les connexions entre le tableau interactif et les autres composants du système. Voir *Résoudre les problèmes de tableau interactif* ci-dessous.
Orange continu	Rouge clignotant	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec la lampe du projecteur. Consultez *Le message "Panne de lampe" apparaît* à la page 36.
Éteint	Rouge clignotant	Éteint	Aucune	Aucun	La température de fonctionnement du projecteur a été dépassée. Consultez *Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît* à la page suivante.
Éteint	Rouge continu	N/A	Aucune	N/A	Il y a un problème avec le ventilateur ou le cercle chromatique du projecteur. Consultez *Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît* à la page suivante.
Éteint	Éteint	Éteint	Aucune	Aucun	Le câble d'alimentation du projecteur n'est pas bien connecté. OU Il y a un problème avec l'alimentation électrique principale (par exemple, le disjoncteur est éteint).

Résoudre les problèmes de tableau interactif

Cette section comprend des informations sur la résolution de problèmes avec votre tableau interactif.

Pour les informations non abordées dans cette section, consultez le guide d'utilisation du *tableau interactif SMART Board série M600* (smarttech.com/kb/170410).

Résoudre les problèmes de fonctionnement

Pour résoudre les problèmes de fonctionnement, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que tous les câbles soient bien branchés à l'arrière du plumier, de l'ordinateur et du module de contrôle.
- Effectuez la procédure de calibrage comme expliqué dans le guide d'utilisation du *tableau interactif SMART Board série M600* (smarttech.com/kb/170410).

- Réinitialisez le système de tableau interactif en débranchant le câble d'alimentation au niveau de la prise murale, puis en le rebranchant.
- Si besoin, effectuez un dépannage supplémentaire sous la supervision de l'assistance SMART à l'aide de Diagnostic SMART Board.

- Vérifiez que le câble USB soit bien branché entre un port USB entièrement fonctionnel de l'ordinateur et le tableau interactif.

Résoudre les problèmes du projecteur

Résoudre les erreurs du projecteur

Les administrateurs système peuvent résoudre les erreurs de projecteur suivantes de leur côté avant de contacter l'assistance SMART. Le fait de procéder à un dépannage préliminaire sur votre projecteur réduit le temps passé à appeler l'assistance.

Votre projecteur cesse de répondre

Si votre projecteur cesse de répondre, suivez la procédure suivante.

Pour redémarrer un projecteur qui ne répond plus

1. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
2. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
3. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.

Le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur", "Panne de lampe" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît

Si le message "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur" ou "Panne du cercle chromatique" apparaît et que le projecteur cesse de projeter une image, l'un des problèmes suivants est en cause :

- Le projecteur surchauffe, mais le message "Surchauffe du projecteur" ne s'affiche pas.
- La température à l'extérieur du projecteur est trop élevée.
- L'un des ventilateurs est en panne.
- Le projecteur a un problème de cercle chromatique.

Pour résoudre l'erreur "Surchauffe du projecteur", "Panne du ventilateur" ou "Panne du cercle chromatique"

1. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
2. Si votre pièce est chaude, essayez d'en abaisser la température.

3. Assurez-vous que rien ne bouche les entrées et les sorties d'air du projecteur.
4. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
5. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
6. Réglez la vitesse du ventilateur à l'aide du menu d'entretien.
7. Si les étapes précédentes ne règlent pas le problème, mettez le projecteur en mode Veille, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

Le message "Panne de lampe" apparaît

Si le message "Panne de lampe" apparaît, l'un des problèmes suivants est en cause :

- La lampe surchauffe, probablement à cause d'aérations bouchées.
- La lampe a atteint la fin de sa durée de vie.
- Le projecteur a un problème interne.

Pour résoudre l'erreur "Panne de lampe"

1. Redémarrez le projecteur (voir *Votre projecteur cesse de répondre* à la page précédente).
2. Vérifiez les heures de la lampe qui restent à l'aide du menu à l'écran (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12).

   Si la lampe a plus de 2000 heures d'utilisation en mode Standard ou 3000 heures en mode Économie, elle approche la fin de sa durée de vie.
3. Remplacez votre module de lampe comme expliqué dans *Retirer et remplacer le module de la lampe du projecteur* à la page 26.
4. Si le remplacement du module de la lampe ne règle pas le problème, mettez le projecteur en mode Veille, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

Les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur sont éteints

Si les indicateurs d'alimentation et d'entretien du projecteur ne s'allument pas, cela signifie que l'un des problèmes suivants est en cause :

- Il y a eu une panne d'électricité ou une surtension.
- Un disjoncteur ou un interrupteur de sécurité s'est déclenché.
- Le projecteur n'est pas branché à une source d'alimentation.
- Le projecteur a un problème interne.

Pour résoudre un problème d'indicateur d'alimentation et d'entretien du projecteur qui ne s'allume pas

1. Vérifiez la source d'alimentation, puis assurez-vous que tous les câbles sont branchés.
2. Vérifiez que le projecteur soit branché à une prise électrique active.
3. Assurez-vous que les broches des connecteurs ne sont pas cassées ou pliées.
4. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
5. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, débranchez le câble d'alimentation, puis contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes d'image

Pour résoudre les problèmes d'image les plus courants, effectuez les tâches suivantes :

- Vérifiez que l'ordinateur, ou toute autre source vidéo, soit bien allumé et réglé pour afficher une résolution et une fréquence d'actualisation prises en charge par le projecteur (voir *Format vidéo* à la page 81).
- Veillez à ce que la source vidéo soit bien branchée au projecteur.
- Appuyez sur le bouton **Entrée** de la télécommande ou sur le bouton **Sélection de l'entrée** du plumier pour basculer sur la bonne source vidéo.

Si ces opérations ne résolvent pas le problème, consultez les sections suivantes pour obtenir plus d'informations sur le dépannage.

Perte de signal

Si un signal de source vidéo n'est pas détecté, s'il est hors de portée des modes vidéo d'assistance du projecteur ou si le signal bascule vers un autre périphérique ou une autre entrée, le projecteur n'affiche pas le signal de la source et au lieu de cela affiche le logo SMART sur un écran bleu.



Pour résoudre les problèmes de perte de signal

1. Attendez environ 45 secondes pour que l'image se synchronise. Certains signaux vidéo nécessitent une période de synchronisation plus longue. Le fait de repasser par toutes les entrées jusqu'à cette que vous voulez aidera aussi à synchroniser l'image.
2. Si l'image ne se synchronise pas, vérifiez les branchements de vos câbles au projecteur.
3. Assurez-vous que le signal de l'image est compatible avec le projecteur (voir *Format vidéo* à la page 81).
4. S'il y a des rallonges, des boîtiers de commutation, des appliques de connexion ou d'autres périphériques dans la connexion vidéo de l'ordinateur au projecteur, retirez-les provisoirement pour vous assurer qu'ils n'occasionnent pas de perte de signal vidéo.
5. Si votre projecteur n'affiche toujours pas de signal source, contactez votre revendeur SMART agréé.

Image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal

 **REMARQUE**

Cette procédure peut varier en fonction de la version de votre système d'exploitation Windows® ou de votre système d'exploitation Mac OS X et de vos préférences système. Les procédures suivantes s'appliquent aux systèmes d'exploitation Windows 7 et au système d'exploitation Mac OS X 10.8.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Windows.

1. Sélectionnez **Démarrer > Panneau de configuration**.
2. Cliquez sur **Affichage**, puis sélectionnez **Ajuster la résolution**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1024 × 768 (projecteur SMART UF70), 1280 x 800 (projecteur SMART UF70w au format 16:10) ou 1280 x 720 (projecteur SMART UF70w au format 16:9).
4. Cliquez sur **Paramètres avancés**, puis cliquez sur l'onglet **Écran**.
5. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Pour résoudre un problème d'image partielle, qui défile ou qui s'affiche mal sur votre ordinateur Mac

1. Sélectionnez le **menu Apple > Préférences système**.

   La boîte de dialogue *Préférences système* apparaît.
2. Cliquez sur **Moniteurs**.
3. Vérifiez que le paramètre de votre résolution d'affichage soit 1280 x 800 (WXGA).
4. Vérifiez que l'écran ait une fréquence d'actualisation de 60 Hz.

Image instable ou qui tremblote

Si l'image du projecteur est instable ou si elle tremblote, il se peut que les paramètres de fréquence ou de suivi de votre source d'entrée soient différents des paramètres de votre projecteur.

> **IMPORTANT**
>
> Notez les valeurs de vos paramètres avant d'ajuster les paramètres lors de la procédure suivante.

Pour résoudre un problème d'image instable ou qui tremblote

1. Vérifiez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur. Assurez-vous qu'il est identique à l'un des formats de signal compatibles du projecteur (voir *Format vidéo* à la page 81). Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
2. Configurez le mode d'affichage de la carte vidéo de votre ordinateur pour le rendre compatible avec le projecteur. Consultez le manuel de votre ordinateur pour plus d'informations.
3. Ajustez les paramètres Fréquence, Suivi, Position H et Position V du menu de l'affichage à l'écran. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12.

4. Vous pouvez aussi réinitialiser le projecteur comme expliqué dans *Réinitialiser le projecteur* à la page 44 pour rétablir la fréquence et le suivi à leur valeur d'origine.

   IMPORTANT

   Cette action réinitialise toutes les valeurs à leurs paramètres par défaut.

Image figée

Si l'image de votre projecteur est figée, effectuez l'opération suivante.

Pour résoudre un problème d'image figée

1. Assurez-vous que la fonctionnalité Masquer l'affichage est désactivée.
2. Appuyez sur le bouton **Masquer** de la télécommande du projecteur pour masquer ou afficher l'affichage.
3. Assurez-vous que votre périphérique source, comme votre lecteur de DVD ou votre ordinateur, fonctionne bien.
4. Mettez le projecteur en mode Veille et attendez 30 minutes qu'il refroidisse.
5. Débranchez le câble d'alimentation de la prise électrique, puis attendez au moins 60 secondes.
6. Branchez le câble d'alimentation, puis allumez le projecteur.
7. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Votre image n'est pas adaptée au tableau interactif

Si vous utilisez un projecteur SMART UF70w avec un tableau interactif grand écran, vérifiez que vous utilisez le bon format pour le tableau interactif :

Tableau interactif	Format
Tableau interactif SMART Board M685	16:10

Vous pouvez définir le format à l'aide du paramètre de résolution DLP native dans le menu des fonctions du projecteur (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12).

L'image de votre ordinateur portable connecté n'est pas projetée

Les paramètres des ordinateurs portables peuvent interférer avec le fonctionnement du projecteur.

Certains ordinateurs portables désactivent leur écran lorsque vous y branchez un écran secondaire. Consultez le manuel de votre ordinateur pour savoir comment réactiver l'écran de l'ordinateur.

Image projetée non alignée

Il se produit des erreurs d'alignement lorsque l'image projetée n'est pas perpendiculaire à l'écran. Des erreurs d'alignement peuvent survenir lorsque vous fixez votre système de tableau interactif sur une surface inégale ou un mur qui comporte des irrégularités, ou si vous orientez le projecteur trop loin du centre vertical de votre tableau interactif.

Utilisez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* (smarttech.com/kb/170555) pour résoudre la plupart des problèmes d'alignement de l'image.

L'image du projecteur peut glisser si le projecteur est souvent déplacé ou installé dans une pièce sujette aux vibrations, par exemple à côté d'une lourde porte. Respectez ces précautions pour éviter que l'image perde son alignement :

- Assurez-vous que le mur de l'installation est d'aplomb, droit et ne bouge ou ne vibre pas trop.
- Assurez-vous qu'il n'y a aucune irrégularité derrière le support de la fixation murale du projecteur, et que le support est bien fixé au mur conformément aux instructions d'installation.
- Ajustez l'image projetée. Consultez le *guide d'installation du système de tableau interactif SMART Board M600i6* (smarttech.com/kb/170555) et *Ajuster l'image* à la page 19.

Résoudre les problèmes de son

 **REMARQUE**

Il peut être nécessaire de configurer votre ordinateur pour faire passer le son par le biais du port HDMI s'il n'est pas automatiquement configuré.

Pour résoudre les problèmes de son

1. Assurez-vous que les câbles des enceintes ou du système audio sont bien branchés à la prise de sortie audio du panneau de connexion du projecteur.
2. Appuyez sur le bouton **Silence** de la télécommande du projecteur et, si le silence audio est activé, désactivez-le.
3. Utilisez la télécommande du projecteur pour vérifier que le volume ne soit pas trop bas.
4. Assurez-vous que votre enceinte ou système audio est allumé et que le volume est bien activé.

5. Vérifiez que votre entrée source, comme votre ordinateur ou votre appareil vidéo, fonctionne bien. Vérifiez que la sortie audio soit allumée et que le volume ne soit pas trop bas.

 **REMARQUE**

Vous devez afficher la vidéo de l'entrée source pour lire son audio par le biais des enceintes ou du système audio connectés.

6. Si les opérations précédentes ne règlent pas le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Résoudre les problèmes de communication réseau

Si vous n'avez pas d'accès réseau, effectuez l'opération suivante afin de résoudre les problèmes de votre système.

Pour résoudre les problèmes de communication réseau

1. Assurez-vous que votre câble réseau est bien branché à la connexion RJ45 sur le panneau de connexion du projecteur. Il y a deux ports RJ45 : le premier est destiné au réseau et le deuxième au projecteur 2. Assurez-vous que le câble réseau est branché au bon port.
2. Assurez-vous que l'indicateur d'avertissement LAN du projecteur est vert. Pour activer les fonctionnalités réseau du projecteur, utilisez la commande RS-232 “vgaoutnetenable=on” (voir *Commandes de programmation du projecteur* à la page 57) ou activez le paramètre **Réseau et sortie VGA** (voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12). Les fonctionnalités réseau du projecteur ne fonctionnent pas tant que vous n'avez pas effectué l'une de ces tâches.
3. Appuyez sur le bouton **Menu**, puis sélectionnez le menu **Paramètres réseau** pour vérifier l'adresse IP. Voir *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12 pour une description du champ de l'adresse IP. Saisissez cette adresse IP dans votre navigateur ou l'agent SNMP.
4. Si vous n'avez toujours pas d'accès réseau, contactez votre administrateur réseau. Si votre administrateur ne parvient pas à résoudre le problème, contactez votre revendeur SMART agréé.

Accéder au menu d'entretien

ATTENTION

- Afin d'empêcher toute manipulation ou modification accidentelle, seuls les administrateurs système doivent accéder au menu d'entretien. Ne partagez pas le code d'accès au menu d'entretien avec des utilisateurs occasionnels de votre système de tableau interactif.
- N'ajustez aucun paramètre du menu d'entretien autre que ceux répertoriés dans ce guide. Si vous modifiez d'autres paramètres, vous risquez d'endommager votre projecteur ou de perturber son fonctionnement, et votre garantie pourrait se voir annulée.

Récupérer votre mot de passe

Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, vous pouvez le récupérer en accédant au menu d'entretien du projecteur, directement à partir du projecteur ou à partir du menu des paramètres de mot de passe sur la page Web de votre projecteur (voir *Paramètres de mot de passe* à la page 52).

Pour récupérer votre mot de passe à partir du menu d'entretien

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.
2. Faites défiler la page jusqu'à *Obtention du mot de passe*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.

   Le mot de passe apparaît à l'écran.
3. Écrivez le mot de passe.
4. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Réinitialiser le projecteur

Il se peut qu'à un moment donné du dépannage vous deviez réinitialiser tous les paramètres du projecteur.

IMPORTANT

Cette action est irréversible.

Pour réinitialiser tous les paramètres du projecteur

1. À l'aide de la télécommande, appuyez rapidement sur les boutons suivants pour accéder au menu d'entretien : **Bas**, **Haut**, **Haut**, **Gauche**, **Haut**.
2. Faites défiler la page jusqu'à *Réinitialisation d'usine*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande.
3. Faites défiler l'écran jusqu'à *Quitter*, puis appuyez sur **Entrée** sur la télécommande pour quitter le menu d'entretien du projecteur.

Transporter votre système de tableau interactif

Conservez l'emballage d'origine de votre système de tableau interactif de manière à pouvoir le réutiliser si vous devez transporter votre système de tableau interactif. Si nécessaire, remballez-le avec la totalité de l'emballage d'origine. Cet emballage a été conçu pour protéger au maximum l'unité contre les chocs et les vibrations. Si vous n'avez plus votre emballage d'origine, achetez le même directement auprès de votre revendeur SMART agréé.

Si vous préférez utiliser votre propre emballage, veillez à bien protéger votre unité. Vérifiez que l'objectif et le miroir du projecteur soient protégés de tout contact ou pression physique qui pourrait endommager l'optique du projecteur. Expédiez votre tableau interactif en position verticale afin de dissuader les transporteurs de poser des objets lourds dessus.

Annexe A
Gérer à distance votre système par le biais d'une interface réseau

Cette annexe inclut des instructions détaillées sur la gestion à distance des paramètres du système de tableau interactif SMART Board M600i6 par le biais d'une interface réseau.

Gestion des pages Web

Vous pouvez accéder à des fonctionnalités de paramétrage avancées par le biais de la page Web du projecteur. Cette page Web vous permet de gérer le projecteur à distance à l'aide d'un ordinateur connecté à votre intranet.



REMARQUE

Pour accéder à la page Web, votre navigateur doit prendre en charge Javascript. Les navigateurs les plus connus, comme Internet Explorer®, Chrome™ et Firefox®, prennent en charge JavaScript.

Accéder à la gestion des pages Web

Avant de pouvoir accéder à la page Web, branchez votre projecteur au réseau, puis activez les fonctions réseau du projecteur à l'aide du menu du projecteur. Une adresse IP apparaît sur l'affichage à l'écran.

Pour utiliser la gestion des pages Web

1. Ouvrez votre navigateur Internet.
2. Saisissez l'adresse IP dans la barre d'adresse, puis appuyez sur ENTRÉE.

   La fenêtre *Paramètres du projecteur SMART UF70* apparaît.
3. Sélectionnez les options de menu du volet de gauche pour accéder aux paramètres de chaque page.
4. Modifiez les paramètres à l'aide de la souris et du clavier de votre ordinateur, puis cliquez sur **Envoyer** ou un autre bouton d'action à côté de chaque paramètre que vous modifiez.

Accueil

La page du menu d'accueil affiche des informations de base sur le projecteur et vous permet de sélectionner la langue de l'affichage à l'écran.



REMARQUE

Vous pouvez afficher les informations de base du projecteur mais vous ne pouvez pas les changer (sauf pour la langue de l'affichage à l'écran) à partir de la page du menu Accueil.

Paramètre de sous-menu	Description
Langue	Affiche les options de langue
Informations sur le projecteur	Affiche des informations sur le projecteur actuel

Panneau de commande

Ce menu vous permet de gérer l'état audio et vidéo, les alertes et l'apparence du projecteur à l'aide d'un navigateur Internet.

Paramètre de sous-menu	Description
Marche	Allume le projecteur ou le met en mode Veille. Sélectionnez le bouton **Marche** ou **Arrêt**.

Paramètre de sous-menu	Description
Rétablir toutes les valeurs par défaut du projecteur	Restaure les paramètres du projecteur à leurs valeurs par défaut ou actualise les paramètres actuels. Sélectionnez **Envoyer** ou **Actualiser**. **IMPORTANT** L'option **Envoyer** est irréversible et réinitialise toutes les valeurs.
Volume	Ajuste le volume du projecteur de -20 à 20.
Silence	Active ou désactive les paramètres de silence. Sélectionnez **Activé** pour activer le silence sur le projecteur et **Désactivé** pour désactiver le silence.
Contrôle du volume	Active le contrôle du volume. Sélectionnez **Activé** afin de permettre le réglage du volume et sélectionnez **Désactivé** pour désactiver le réglage du volume si vous préférez utiliser les commandes de votre système audio ou de vos enceintes (non fournies).
Sous-titrage	Active ou désactive la fonctionnalité des sous-titres.
Langue	Paramètre la langue des sous-titres sur **CC1** ou **CC2**. Généralement, **CC1** affiche les sous-titres en anglais américain, tandis que **CC2** affiche d'autres langues, comme le français ou l'espagnol, en fonction de la chaîne de télévision ou de la configuration multimédia.
Mode de l'affichage	Paramètre la sortie d'affichage sur les modes **Présentation SMART**, **Salle claire**, **Salle sombre**, **sRVB** et **Utilisateur** de manière à ce que vous puissiez projeter des images à partir de diverses sources avec des performances couleur régulières : • **Présentation SMART** est recommandé pour la fidélité des couleurs. • **Salle claire** et **Salle sombre** sont recommandés pour les pièces correspondant à ces conditions. • **sRVB** fournit une couleur exacte standardisée. • **Utilisateur** vous permet d'appliquer vos propres paramètres.
Luminosité	Ajuste la luminosité du projecteur de 0 à 100.
Contraste	Ajuste la différence entre les parties les plus claires et les plus sombres de l'image de 0 à 100.
Fréquence	Ajuste la fréquence d'affichage des données de l'image projetée de -5 à 5 pour correspondre à la fréquence de la carte vidéo de votre ordinateur.
Suivi	Synchronise la temporisation d'affichage de votre projecteur avec la carte vidéo de votre ordinateur de 0 à 31.
Netteté	Ajuste la netteté de l'image projetée de 0 à 31.

<table>
<tr><th>Paramètre de sous-menu</th><th>Description</th></tr>
<tr><td>Crête blanc</td><td>Ajuste la luminosité des couleurs de l'image de 0 à 10 tout en fournissant des teintes blanches plus vives. Une valeur proche de 0 crée une image naturelle tandis qu'une valeur proche de 10 augmente la luminosité.</td></tr>
<tr><td>Degamma</td><td>Ajuste les performances colorimétriques de l'affichage de 0 à 3.</td></tr>
<tr><td>Couleur</td><td>Ajuste les couleurs rouge, verte, bleue, cyan, magenta et jaune sur le projecteur de 0 à 100 pour fournir une sortie de couleur et de luminance personnalisée. Chaque couleur a une valeur par défaut de 100. Les ajustements effectués dans les paramètres colorimétriques s'enregistrent dans le mode Utilisateur.</td></tr>
<tr><td>Détection automatique du signal</td><td>Active ou désactive la recherche de signal des connecteurs d'entrée.
• Sélectionnez Activé pour que le projecteur change continuellement d'entrée jusqu'à ce qu'il trouve une source vidéo active.
• Sélectionnez Désactivé pour conserver la détection de signal sur une entrée.</td></tr>
<tr><td>Rappel lampe</td><td>Sélectionnez Activé pour afficher ou Désactivé pour masquer le rappel de remplacement de la lampe lorsqu'il apparaît. Ce rappel apparaît 100 heures avant le remplacement recommandé pour la lampe.</td></tr>
<tr><td>Mode lampe</td><td>Paramètre la luminosité de la lampe sur Standard ou Économie. Standard affiche une image claire de grande qualité. Économie augmente la durée de vie de la lampe en diminuant la luminosité de l'image.</td></tr>
<tr><td>Mise hors tension automatique</td><td>Définit la durée du compte à rebours de l'extinction automatique entre 1 et 240 minutes. Le compte à rebours commence à décompter lorsque le projecteur ne reçoit plus de signal vidéo. Le compte à rebours se termine lorsque le projecteur passe en mode Veille. Sélectionnez 0 pour désactiver le compte à rebours.</td></tr>
<tr><td>Zoom</td><td>Ajuste le zoom avant ou arrière sur le centre de l'image de 0 à 30.</td></tr>
<tr><td>Position H (entrée RVB)</td><td>Déplace la position horizontale de la vidéo source vers la gauche ou la droite de 0 à 100 (par rapport à l'image projetée).
REMARQUE
Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.</td></tr>
<tr><td>Position V (entrée RVB)</td><td>Déplace la position verticale de la vidéo source vers le haut ou le bas de -5 à 5 (par rapport à l'image projetée).
REMARQUE
Cela peut s'avérer utile quand la vidéo source est coupée.</td></tr>
</table>

Paramètre de sous-menu	Description
Format	Paramètre la sortie de l'image sur **Remplir l'écran**, **Identique à l'entrée** ou **16:9**. • **Remplir l'écran** produit une image qui remplit tout l'écran en l'étirant et en la mettant à l'échelle. • **Identique à l'entrée** fait correspondre le format du projecteur au format de l'entrée. Il est donc possible que des bandes noires apparaissant le long des bords supérieur et inférieur de l'écran (format panoramique), ou le long des bords gauche et droit de l'écran (format colonne). • **16:9** transforme la sortie en 16:9 en aplatissant l'image, ce qui est recommandé pour la télévision HD et les DVD compatibles avec les écrans larges. **REMARQUE** Voir *Format vidéo* à la page 81 pour avoir des descriptions de chaque mode.
Écran de démarrage	Paramètre le type d'écran de démarrage sur **SMART** ou **Utilisateur**. L'écran **SMART** est le logo SMART par défaut sur un arrière-plan bleu. L'écran **Utilisateur** utilise l'image enregistrée à partir de la fonction Capturer l'écran de démarrage utilisateur.
Silence vidéo	Active ou désactive le paramètre de silence vidéo. Sélectionnez **Activé** pour masquer l'affichage et **Désactivé** pour l'afficher à nouveau.
Ventilateur vitesse élevée	Ajuste la vitesse du ventilateur du projecteur. Sélectionnez **Élevé** ou **Normal**. **REMARQUE** Utilisez le paramètre élevé lorsque la température du projecteur est élevée ou que l'altitude est supérieure à 1800 m (6000').
Mode du projecteur	Paramètre le mode du projecteur sur **Avant**, **Plafond**, **Arrière** ou **Plafond arrière**. **IMPORTANT** SMART vous recommande de ne jamais modifier ce paramètre et de le laisser en mode de projection **Plafond**.
Source	Paramètre la source d'entrée sur **VGA-1**, **VGA-2**, **Composite**, **S-Video** ou **HDMI**.
VGA1	Attribue un autre nom à votre entrée VGA 1, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA 1.
VGA2	Attribue un autre nom à votre entrée VGA 2, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée VGA 2.
Composite	Attribue un autre nom à votre entrée vidéo composite, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée vidéo composite.

Paramètre de sous-menu	Description
HDMI	Attribue un autre nom à votre entrée HDMI, qui apparaît lorsque vous sélectionnez l'entrée HDMI.
Alerte urgente	Active ou désactive le message de diffusion d'alerte à l'écran. Lorsqu'il est activé, ce message s'affiche par-dessus l'image projetée en cours.
Message d'alarme / message d'alerte	Affiche un message de notification d'urgence à l'écran (60 caractères maximum).

Paramètres réseau

Ce menu vous permet d'utiliser ou de ne pas utiliser le protocole DHCP (Dynamic Host Control Protocol) et de paramétrer les adresses et les noms réseau associés lorsque le DHCP n'est pas utilisé.

Paramètre de sous-menu	Description
DHCP	Détermine si l'adresse IP du projecteur et les autres paramètres réseau sont attribués dynamiquement par un serveur DHCP ou paramétrés manuellement. • **Activé** permet au serveur DHCP du réseau d'attribuer une adresse IP dynamique au projecteur. • **Désactivé** vous permet de paramétrer manuellement l'adresse IP du projecteur et d'autres paramètres réseau.
Adresse IP	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Masque de sous-réseau	Affiche ou vous permet de paramétrer le numéro du masque de sous-réseau du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Passerelle	Affiche ou vous permet de paramétrer la passerelle réseau par défaut du projecteur sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
DNS	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du projecteur pour le serveur du nom de domaine principal de votre réseau sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255.
Nom du groupe	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du groupe de travail du projecteur (12 caractères maximum).
Nom du projecteur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du projecteur (12 caractères maximum).
Emplacement	Affiche ou vous permet de paramétrer l'emplacement du projecteur (16 caractères maximum).
Contact	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom du contact ou le numéro de l'assistance pour le projecteur (16 caractères maximum).

Paramètre de sous-menu	Description
SNMP	Active ou désactive l'agent SNMP (Simple Network Management Protocol).
Communauté en lecture seule	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande d'obtention SNMP afin d'accéder au périphérique. **REMARQUE** Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture seule est public.
Communauté en lecture/écriture	Paramètre un mot de passe nécessaire pour chaque demande de paramétrage SNMP afin d'accéder au périphérique. **REMARQUE** Le paramètre par défaut pour Communauté en lecture/écriture est privé.
Adresse de la destination d'interruption	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse IP du gestionnaire d'interruption SNMP sous forme d'une valeur comprise entre 0.0.0.0 et 255.255.255.255. L'adresse de la destination d'interruption correspond à l'adresse IP de l'ordinateur à laquelle a été attribuée la gestion des données non sollicitées générées par les événements d'interruption SNMP, eux-mêmes générés par le projecteur, comme des changements de l'état d'alimentation, des modes de panne du projecteur, une lampe devant être remplacée ou d'autres problèmes.

Alertes électroniques

Ce menu vous permet de saisir l'adresse à laquelle vous préférez recevoir des alertes électroniques et d'ajuster les paramètres associés.

Paramètre de sous-menu	Description
Alerte par e-mail	Sélectionnez **Activer** pour activer ou **Désactiver** pour désactiver la fonction d'alerte électronique.
À	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire de l'alerte par e-mail.
CC	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique du destinataire en "copie carbone" de l'alerte par e-mail.
De	Affiche ou vous permet de paramétrer l'adresse électronique de l'utilisateur qui envoie l'alerte par e-mail.
Objet	Affiche ou vous permet de paramétrer l'objet de l'alerte par e-mail.
Serveur SMTP sortant	Affiche ou vous permet de paramétrer le serveur SMTP (Simple Mail Transfer Protocol) que vous utilisez sur votre réseau.
Nom d'utilisateur	Affiche ou vous permet de paramétrer le nom d'utilisateur du serveur SMTP.

Paramètre de sous-menu	Description
Mot de passe	Affiche ou vous permet de paramétrer le mot de passe du serveur SMTP.
Condition d'alerte	Envoie des alertes électroniques chaque fois que se produisent des conditions **Avertissement de la lampe**, **Lampe en fin de vie**, **Avertissement de température** et **Verrouillage du ventilateur**. Sélectionnez les paramètres voulus, puis cliquez sur **Envoyer**. **REMARQUE** Le projecteur envoie une alerte par e-mail (alerte SMART) à votre adresse électronique. Cliquez sur **Test d'alerte par e-mail** afin de vérifier que votre adresse électronique et les paramètres de votre serveur SMTP soient corrects en envoyant un message test (message test d'alerte SMART). Si les paramètres ne sont pas corrects, les messages d'alerte par e-mail ne sont pas bien envoyés ou reçus et aucun message d'avertissement ou de notification n'est disponible pour en informer les utilisateurs.

Paramètres de mot de passe

Ce menu fournit une fonction de sécurité permettant à un administrateur de gérer l'utilisation du projecteur et d'activer la fonction de mot de passe de l'administrateur.

Paramètre de sous-menu	Description
Mot de passe	Une fois la fonction de mot de passe activée, le mot de passe de l'administrateur devient obligatoire pour accéder à la gestion Web. Sélectionnez **Désactiver** pour permettre la gestion Web à distance du projecteur sans mot de passe.

REMARQUES

- La première fois que vous activez les paramètres de mot de passe, la valeur du mot de passe par défaut est constituée de quatre chiffres, par exemple 1234.
- La longueur maximale autorisée pour le mot de passe est de quatre chiffres ou lettres.
- Si vous oubliez le mot de passe du projecteur, consultez *Accéder au menu d'entretien* à la page 43 pour rétablir les paramètres du projecteur à leurs paramètres d'usine.

Protocole SNMP (Simple Network Management Protocol)

Votre projecteur prend en charge une liste de commandes SNMP, comme indiqué dans le fichier de la base d'information de gestion (BIG). Vous pouvez télécharger ce fichier en naviguant jusqu'à smarttech.com/software et en cliquant sur le lien du fichier BIG de la section *Matériel* pour le projecteur SMART UF70.

L'agent SNMP de votre projecteur prend en charge SNMP version 1 ou 2. Téléchargez le fichier BIG sur votre application de système de gestion SNMP, puis utilisez-le comme indiqué dans le guide d'utilisation de votre application.

Annexe B

Gérer à distance votre système par le biais d'une interface série RS-232

Cette annexe inclut des instructions détaillées sur la manière de paramétrer votre ordinateur ou votre système de contrôle local afin de gérer à distance votre système de tableau interactif SMART Board M600i6 par le biais d'une interface série RS-232.

En branchant un ordinateur ou un système de contrôle local au tableau interactif, vous pouvez sélectionner des entrées vidéo, démarrer ou éteindre votre système de tableau interactif et demander des informations comme l'utilisation de la lampe du projecteur, les paramètres actuels et les adresses réseau.

 **REMARQUE**

Sur les projecteurs dotés d'un connecteur RS-232 étiqueté **Contrôle 9v** (au lieu de **Contrôle**), la broche 1 fonctionne comme une source d'alimentation +9V CC à n'utiliser qu'avec les anciens modèles de PCE, comme ceux expédiés avec les projecteurs SMART UF55.

Paramètres de l'interface série

L'interface série du projecteur agit comme un équipement de transmission de circuit de données (ETCD) et ses paramètres ne peuvent pas être configurés. Vous devez configurer le programme de communication série de votre ordinateur (comme Microsoft® HyperTerminal) ou les paramètres de communication série de votre système de contrôle local sur les valeurs suivantes :

Paramètre	Valeur
Débit binaire	19,2 kbps
Bits de données	8
Parité	Aucune
Bits d'arrêt	1
Contrôle du flux	Aucun

 **REMARQUES**

- Le mode asynchrone est désactivé par défaut dans le projecteur.
- Toutes les commandes doivent être au format ASCII. Terminez toutes les commandes par un retour chariot.
- Toutes les réponses du projecteur se terminent par une invite de commande. Attendez de recevoir l'invite de commande, qui indique que le système est prêt pour une autre commande, avant de poursuivre.
- La fonctionnalité de contrôle local du projecteur est toujours activée.

Pour configurer l'interface série de votre ordinateur

1. Allumez votre ordinateur, puis lancez votre programme des communications série ou votre programme d'émulation de terminal.
2. Branchez votre ordinateur au câble de connexion série que vous avez précédemment branché au panneau de commande.

3. Configurez les paramètres de votre interface série à l'aide des valeurs du tableau ci-dessus, puis appuyez sur ENTRÉE.

   Le message "invalid cmd= ? for help" s'affiche, et le caractère ">" apparaît pour signaler l'invite de commande à la ligne suivante.

   IMPORTANT

   Si aucun message n'apparaît ou si un message d'erreur apparaît, cela signifie que la configuration de votre interface série est incorrecte. Répétez l'étape 3.

4. Saisissez des commandes pour configurer vos paramètres.

   REMARQUES

   - Pour voir une liste des commandes disponibles dans le mode de fonctionnement actuel, saisissez **?** puis appuyez sur ENTRÉE.
   - Si vous utilisez un programme d'émulation de terminal, activez le paramètre d'écho local de votre programme pour voir les caractères au fur et à mesure que vous les saisissez.

Commandes de programmation du projecteur

Cette section décrit les commandes de programmation et les réponses du projecteur.

Commandes de l'état de l'alimentation du projecteur

Utilisez ces commandes pour déterminer l'état d'alimentation du projecteur et les contrôles associés.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
on	powerstate=[état d'alimentation]	oui
off [option d'arrêt]	powerstate=[état d'alimentation]	oui
get powerstate	powerstate=[état d'alimentation]	oui

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
off option	now	Il s'agit d'un champ facultatif. Il oblige le projecteur à s'éteindre. Une fois ce processus enclenché, vous ne pouvez plus l'annuler. Si “now” n'est pas spécifié, la commande “off” entraîne l'apparition d'un compte à rebours. Pour éteindre le projecteur, vous devez envoyer une deuxième commande "off" avant la fin du compte à rebours ; autrement, le projecteur restera allumé à la fin du compte à rebours. **REMARQUE** Considérez cela comme un autre état du projecteur. Lorsque le compte à rebours est terminé, une réponse asynchrone indique que le projecteur est retourné à l'état "on". Quand le projecteur s'est éteint, cette commande doit être acceptée mais ne fait rien en dehors de retourner l'état d'alimentation.
powerstate	• powering • on • cooling • confirm off • idle	L'état d'alimentation actuel du projecteur. Les différents projecteurs ont différents états d'alimentation potentiels. Ces états d'alimentation correspondent aux états d'alimentation des projecteurs SMART UF70 et SMART UF70w.

Sélection de l'application source

Utilisez ces commandes pour basculer entre les sources d'entrée et les applications intégrées. Ces commandes contrôlent également le commutateur USB de ces sources.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set input [cible]	input=[valeur actuelle]	non
get input	input=[valeur actuelle]	oui
get videoinputs	videoinputs =[valeur actuelle]	oui
set usb1source [cible]	usb1source=[valeur actuelle]	oui
get usb1source	usb1source=[valeur actuelle]	oui
set usb2source [cible]	usb2source=[valeur actuelle]	oui
get usb2source	usb2source=[valeur actuelle]	oui

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current input	• VGA1 • Composite • HDMI1 • None	Une liste des entrées des sources vidéo disponibles. **None** est une entrée non sélectionnable qui est renvoyée en réponse à une commande "get input" lorsque le projecteur est éteint.
target input	• = VGA1 • = Composite • = HDMI1 • = None • = Next	Une liste des entrées possibles. Le fait de sélectionner **Next** oblige le projecteur à passer à l'élément suivant de la liste et renvoie une réponse équivalente à une entrée spécifiée par l'utilisateur.
current videoinputs	VGA1, Composite, HDMI1, etc.	Une liste séparée par des virgules des entrées de projecteur disponibles. Les chaînes retournées dans cette commande doivent être identiques aux chaînes utilisées pour la sélection de l'entrée dans l'affichage à l'écran (OSD). VGA1 et HDMI1 sont locales au niveau du projecteur. VGA2 et HDMI2 sont au niveau du processeur. Le maximum peut être de 10 entrées dans la liste actuelle (un maximum de 14 est réservé).
current usb1source	• VGA1 • HDMI1 • Désactivé	La valeur actuelle pour laquelle est activé le commutateur USB1.
target usb1source	• = VGA1 • = HDMI1 • = Disabled	Valeur sur laquelle paramétrer la source activée du commutateur USB1. Si cette valeur est identique à la source USB2, la source USB1 est utilisée et la source USB2 est ignorée.
current usb2source	• VGA1 • HDMI1 • Disabled	Valeur actuelle du commutateur USB2.
target usb2source	• = VGA1 • = HDMI1 • = Disabled	Valeur sur laquelle paramétrer la source activée du commutateur USB2. Si cette valeur est identique à la source USB2, la source USB1 est utilisée et la source USB2 est ignorée.

EXEMPLE

```
> set input=vga1
input = vga1
> set input=next
input = composite
> get videoinputs
videoinputs = vga1, composite, hdmi1
> get usb1source
usb1source = vga1
> get usb2source
usb2source = hdmi1
> set usb2source=hdmi1
usb2source = hdmi1
>
```

Contrôle vidéo

Utilisez ces commandes pour modifier les contrôles de la sortie vidéo de votre projecteur. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette de l'affichage à l'écran (OSD). Le micrologiciel doit gérer correctement les états videofreeze et videomute. Il convient d'effectuer un changement pour veiller à ce que videofreeze et videomute s'excluent mutuellement.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Répond lorsque l'appareil est éteint
set displaymode [cible]	displaymode =[valeur actuelle]	non
get displaymode	displaymode =[valeur actuelle]	non
set brightness [cible]	brightness=[valeur actuelle]	non
get brightness	brightness=[valeur actuelle]	non
set contrast [cible]	contrast=[valeur actuelle]	non
get contrast	contrast=[valeur actuelle]	non
set frequency [cible]	frequency =[valeur actuelle]	non

get frequency	frequency =[valeur actuelle]	non
set tracking [cible]	tracking =[valeur actuelle]	non
get tracking	tracking =[valeur actuelle]	non
set saturation [cible]	saturation =[valeur actuelle]	non
get saturation	saturation =[valeur actuelle]	non
set tint [cible]	tint =[valeur actuelle]	non
get tint	tint =[valeur actuelle]	non
set sharpness [cible]	sharpness =[valeur actuelle]	non
get sharpness	sharpness =[valeur actuelle]	non
set hposition [cible]	hposition =[valeur actuelle]	non
get hposition	hposition =[valeur actuelle]	non
set vposition [cible]	vposition =[valeur actuelle]	non
get vposition	vposition =[valeur actuelle]	non
set whitepeaking [cible]	whitepeaking =[valeur actuelle]	non
get whitepeaking	whitepeaking =[valeur actuelle]	non
set degamma [cible]	degamma=[valeur actuelle]	non
get degamma	degamma=[valeur actuelle]	non
set red [cible]	red=[valeur actuelle]	non
get red	red=[valeur actuelle]	non
set green [cible]	green=[valeur actuelle]	non
get green	green=[valeur actuelle]	non
set blue [cible]	blue=[valeur actuelle]	non
get blue	blue=[valeur actuelle]	non
set cyan [cible]	cyan =[valeur actuelle]	non
get cyan	cyan =[valeur actuelle]	non
set magenta [cible]	magenta =[valeur actuelle]	non
get magenta	magenta =[valeur actuelle]	non
set yellow [cible]	yellow =[valeur actuelle]	non

get yellow	yellow =[valeur actuelle]	non
set videofreeze [cible]	videofreeze =[valeur actuelle]	non
get videofreeze	videofreeze =[valeur actuelle]	non
set displayhide	displayhide = [cible]	non
get displayhide	displayhide = [cible]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target displaymode	• = SMART Presentation • = Bright room • = Dark room • = sRGB • = User	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current displaymode	• SMART Presentation • Bright room • Dark room • sRgB • User	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target brightness	• + val • – val • = 0 à 100	Utilisez + ou – pour modifier la luminosité de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler la luminosité à un niveau spécifique.
current brightness	Fourchette : 0 à 100	La luminosité actuelle de l'appareil.
target contrast	• + val • – val • = 0 à 100	Utilisez + ou – pour modifier le contraste de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler le contraste à un niveau spécifique.
current contrast	Fourchette : 0 à 100	Le contraste actuel de l'appareil.
target frequency	• + val • – val • = -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current frequency	Fourchette : -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target tracking	• + val • – val • = 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
current tracking	Fourchette : 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target saturation	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current saturation	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target tint	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current tint	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target sharpness	• + val • – val • = 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current sharpness	Fourchette : 0 à 31	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target hposition	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current hposition	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target vposition	• + val • – val • = -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD. Les valeurs dépendent de la source.
current vposition	Fourchette : -5 à +5	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target whitepeaking	• + val • – val • = 0 à 10	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current whitepeaking	Fourchette : 0 à 10	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target degamma	• + val • – val • = 0 à 3	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current degamma	Fourchette : 0 à 3	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target red	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current red	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target green	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current green	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target blue	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current blue	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target cyan	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current cyan	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target magenta	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current magenta	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target yellow	• + val • – val • = 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current yellow	Fourchette : 0 à 100	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target videofreeze	• =on • =off	Activer/désactiver le gel vidéo
current videofreeze	• =on • =off	Activer/désactiver le gel vidéo
current displayhide	• normal • frozen • muted	Correspond aux trois états du bouton Masquer de la télécommande.

Champ	Valeurs possibles	Description
target displayhide	• normal • frozen • muted • next	Paramétrer le mode directement ou passer successivement d'un état à l'autre.

Utilisez les commandes ci-dessus pour paramétrer la propriété sur une valeur absolue ou pour modifier la valeur actuelle.

EXEMPLE

```
>get brightness
brightness=55
>set brightness = 65
brightness=65
>set brightness+5
brightness=70
>set brightness-15
brightness=55
>
```

Toutes les commandes vidéo ont également une indication de source facultative. Par exemple, pour paramétrer la luminosité d'une source en particulier, utilisez la commande suivante.

EXEMPLE

```
>set brightness = 65
brightness=65
>set brightness vga1 = 65
brightness vga1 = 65
```

Cela paramètre la luminosité de la source VGA1, que le projecteur soit sur cette source ou pas.

Contrôle audio

Utilisez ces commandes pour paramétrer les contrôles de sortie audio. La fourchette des valeurs utilisée pour ces commandes doit être identique à la fourchette de l'affichage à l'écran (OSD).

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set volume [cible]	volume=[valeur actuelle]	non
get volume	volume=[valeur actuelle]	non
set mute [cible]	mute=[valeur actuelle]	non
get mute	mute=[valeur actuelle]	non
set volumecontrol [cible]	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
get volumecontrol	volumecontrol=[valeur actuelle]	non
set cc [cible]	cc=[valeur actuelle]	non
get cc	cc=[valeur actuelle]	non
set sysoutputsw [cible]	sysoutputsw =[valeur actuelle]	non
get sysoutputsw	sysoutputsw =[valeur actuelle]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target volume	• + val • – val • = -20 à 20	Utilisez + ou – pour modifier le volume de manière incrémentielle. Saisissez un nombre au sein de la fourchette pour régler le volume à un niveau spécifique. Lorsque vous modifiez le volume à l'aide du RS-232, le curseur du volume de l'OSD est identique au curseur qui s'affiche quand vous utilisez une autre commande. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
current volume	Plage : -20 à 20	Le volume actuel de l'appareil. Notez que -20 doit correspondre à 0 et que 20 doit correspondre à 40.
target mute	• =on • =off	Indique si le silence est activé ou désactivé.
current mute	• =on • =off	État actuel de la fonction de silence

Champ	Valeurs possibles	Description
current volumecontrol	• =on • =off	État actuel du contrôle du volume
target volumecontrol	• =on • =off	Indique si le contrôle du volume est activé ou désactivé.
target cc	• =cc1 • =cc2 • =off	États du sous-titrage
current cc	• =cc1 • =cc2 • =off	États du sous-titrage
target sysoutputsw	• = line+spkr • = line • = spkr • = none	Indique le commutateur de la sortie système
current sysoutputsw	• = line+spkr • = line • = spkr • = none	État actuel du commutateur de la sortie système

Utilisez les commandes ci-dessus pour paramétrer la propriété sur une valeur absolue ou pour modifier la valeur actuelle.

EXEMPLE

```
>get volume
volume=0
>set volume=-10
volume=-10
>set volume +5
volume=-5
>set volume -15
volume=-20
```

Informations réseau

Utilisez ces commandes pour paramétrer vos informations réseau.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get netstatus	netstatus =[valeur actuelle]	oui
set network	network=[valeur actuelle]	oui
get network	network=[valeur actuelle]	oui
set dhcp [cible]	dhcp=[valeur actuelle]	oui
get dhcp	dhcp=[valeur actuelle]	oui
set ipaddr [cible]	ipaddr=[valeur actuelle]	oui
get ipaddr	ipaddr=[valeur actuelle]	oui
set subnetmask [cible]	subnetmask=[valeur actuelle]	oui
get subnetmask	subnetmask=[valeur actuelle]	oui
set gateway [cible]	gateway =[valeur actuelle]	oui
get gateway	gateway =[valeur actuelle]	oui
set primarydns [cible]	primarydns =[valeur actuelle]	oui
get primarydns	primarydns =[valeur actuelle]	oui
get macaddr	macaddr =[adresse MAC]	oui

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current netstatus	• connected • disconnected	État actuel de l'interface réseau
current network	• on • off	État actuel du module réseau et de la sortie VGA

Champ	Valeurs possibles	Description
target network	• on • off	Activer/désactiver le module réseau et la sortie VGA
current dhcp	• =on • =off	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP
target dhcp	• on • off	Activer/désactiver pour la mise en réseau DHCP
current ipaddr	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Adresse IP actuelle (statique ou attribuée par un dhcp)
target ipaddr	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Paramétrer sur une adresse IP statique
current subnetmask	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Masque de sous-réseau actuel
target subnetmask	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Masque de sous-réseau cible
current gateway	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Passerelle actuelle
target gateway	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	Passerelle cible
current primarydns	Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	DNS principal actuel
target primarydns	= Fourchette : 0.0.0.0 à 255.255.255.255	DNS principal cible
Adresse MAC	xx-xx-xx-xx-xx-xx	L'adresse MAC de l'appareil.

Informations du système

Utilisez ces commandes pour paramétrer vos informations système.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
set autosignal [cible]	autosignal =[valeur actuelle]	non
get autosignal	autosignal =[valeur actuelle]	non
set lampreminder [cible]	lampreminder =[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
get lampreminder	lampreminder =[valeur actuelle]	non
set highbrightness [cible]	highbrightness = [valeur actuelle]	non
get highbrightness	highbrightness = [valeur actuelle]	non
set autopoweroff [cible]	autopoweroff =[valeur actuelle]	non
get autopoweroff set zoom [cible]	autopoweroff =[valeur actuelle]	non
set zoom [cible]	zoom=[valeur actuelle]	non
get zoom	zoom=[valeur actuelle]	non
set projectorid [cible]	projectorid =[valeur actuelle]	non
get projectorid	projectorid =[valeur actuelle]	non
set aspectratio [cible]	aspectratio=[valeur actuelle]	non
get aspectratio	aspectratio=[valeur actuelle]	non
set projectionmode [cible]	projectionmode = [valeur actuelle]	non
get projectionmode	projectionmode = [valeur actuelle]	non
set startupscreen [cible]	startupscreen = [valeur actuelle]	non
get startupscreen	startupscreen = [valeur actuelle]	non
set restoredefaults	restoredefaults= [valeur actuelle]	oui
get lamphrs	lamphrs=[valeur actuelle]	oui

Commande	Réponse	Arrêté
set lamphrs [cible]	lamphrs=0	oui
get syshrs	syshrs=[valeur actuelle]	oui
get resolution	resolution=[valeur actuelle]	non
get nativeaspectratio	nativeaspect=[valeur native]	non
get fwverddp	fwverddp =[valeur actuelle]	oui
get fwvernet	fwvernet =[valeur actuelle]	oui
get fwvermpu	fwvermpu =[valeur actuelle]	oui
get serialnum	serialnum =[valeur actuelle]	oui
get fwverecp	fwverecp =[valeur actuelle]	oui
set language [cible]	language=[valeur actuelle]	non
get language	language=[valeur actuelle]	non
set groupname [cible]	groupname =[valeur actuelle]	non
get groupname	groupname =[valeur actuelle]	non
set projectorname [cible]	projectorname = [valeur actuelle]	non
get projectorname	projectorname = [valeur actuelle]	non
set locationinfo [cible]	locationinfo=[valeur actuelle]	non
get locationinfo	locationinfo=[valeur actuelle]	non

Commande	Réponse	Arrêté
set contactinfo [cible]	contactinfo =[valeur actuelle]	non
get contactinfo	contactinfo =[valeur actuelle]	non
get modelnum	modelnum=UF70, ou modelnum=UF70w	non Retourne le modèle du projecteur
set videomute [cible]	videomute=[valeur actuelle]	non
get videomute	videomute=[valeur actuelle]	non
set vgaoutnetenable [cible]	vgaoutnetenable = [valeur actuelle]	oui
get vgaoutnetenable	vgaoutnetenable = [valeur actuelle]	oui
set emergencyalertmsg [cible]	emergencyalertmsg = [valeur actuelle]	non
get emergencyalertmsg	emergencyalertmsg = [valeur actuelle]	non
set emergencyalert [cible]	emergencyalert= [valeur actuelle]	non
get emergencyalert	emergencyalert= [valeur actuelle]	non
get signaldetected	signaldetected= [valeur actuelle]	oui La réponse dépend du mode d'alimentation.

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
target autosignal	• =on • =off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current autosignal	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target lampreminder	• =on • =off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
current lampreminder	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target highbrightness	• =on • =off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current highbrightness	• on • off	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target autopoweroff	• + val • – val • = 0 à 240	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current autopoweroff	• + val • – val • = 0 à 240	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target zoom	• + val • – val • = 0 à 30	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current zoom	• = 0 à 30	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
target projectorid	• + val • – val • = 0 à 999	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current projectorid	• = 0 à 999	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
target aspectratio	• = fill • = match • = 16:9	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD. **Fill :** Quelle que soit l'entrée, l'image est étirée pour correspondre au dispositif DMD. Par exemple, une image 16:9 apparaît comme une image 4:3 sur un projecteur XGA et comme une image 16:10 sur un projecteur WXGA. **Match :** Le signal est mis à l'échelle de manière à ce que le format de l'entrée soit conservé. Par exemple, une image 4:3 apparaît comme une image 4:3 sur l'écran. **16:9** Le signal est mis à l'échelle et étiré afin de produire une image 16:9.
current aspectratio	• fill • match • 16:9	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target projectionmode	• = front • = ceiling • = rear • = rear ceiling	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current projectionmode	• = front • = ceiling • = rear • = rear ceiling	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
target startupscreen	• = smart • = usercapture • = preview	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current startupscreen	• = smart • = usercapture • = preview	Les fourchettes doivent être identiques aux paramètres de l'OSD.
current reset	• done	Envoyé une fois que vous avez réinitialisé le projecteur.
current lamphrs	• 0 à 5000	Utilisation actuelle des heures de la lampe

Champ	Valeurs possibles	Description
target lamphrs	0	Effacer l'utilisation actuelle des heures de la lampe. La seule valeur valide est 0.
current resolution	• 800x600 • 1024x768 • … • no signal	Résolution actuelle de l'entrée. Si aucun signal n'est détecté, "resolution=no signal" apparaît.
native aspect ratio	4:3 pour SMART UF70, 16:10 pour SMART UF70w	Format natif. Résolution DLP du projecteur. Retourne le format natif du projecteur.
current fwverddp	x.x.x.x	Version du micrologiciel
current fwvernet	x.x.x.x	Version du processeur réseau
current fwvermpu	x.x.x.x	Version MPU
current prjserialnum	xxxxxxxxxxxxx	Numéro de série du projecteur
current fwverecp	x.x.x.x	Version du PCE, le cas échéant
current language	• Arabe • Chinois (simplifié) • Chinois (traditionnel) • Tchèque • Danois • Néerlandais • Anglais • Finnois • Français • Allemand • Grec • Hindi • Italien • Japonais • Coréen • Norvégien (Norsk) • Polonais • Portugais (Brésil) • Portugais (Portugal) • Russe • Espagnol • Suédois	Doit être identique au paramètre de l'OSD

Champ	Valeurs possibles	Description
target language	= voir ci-dessus	Doit être identique au paramètre de l'OSD
target groupname	= user string	
current groupname	user string	
target projectorname	= user string	
current projectorname	user string	
target locationinfo	= user string	
current locationinfo	user string	
target contactinfo	= user string	
current contactinfo	user string	
current modelnum	user string	Doit être identique au paramètre de l'OSD
current videomute	• on • off	Doit être identique au paramètre de l'OSD.
target videomute	• =on • =off	Doit être identique au paramètre de l'OSD.
current vgaoutnetenable	• on • off	État de Activer la sortie VGA et Activer le réseau
target vgaoutnetenable	• =on • =off	Valeur de Sortie VGA et Activer le réseau
current emergencyalertmsg	Chaîne de l'utilisateur	Message d'alerte urgente
target emergencyalertmsg	= Chaîne de l'utilisateur	Paramétrer le message d'alerte urgente
current emergencyalert	• on • off	Pour afficher le message d'alerte, paramétrez cette valeur sur “on”.
target emergencyalertmsg	• =on • =off	Si le message est affiché, “on” est renvoyé.
current signaldetected	• true • false	Si un signal est détecté, “true” est renvoyé.
Liste de commandes	....	Une liste de commandes apparaît. Cette liste n'inclut pas les commandes des informations d'entretien.

Informations d'entretien

Ces commandes sont utilisées lors de l'entretien et de la fabrication du projecteur. Elles sont cachées de l'utilisateur lors du fonctionnement normal.

Définitions des commandes/réponses

Commande	Réponse	Arrêté
get displayhour	displayhour =[valeur actuelle]	non
set testpattern [cible]	testpattern =[valeur actuelle]	non
set colorwheelidx [cible]	colorwheelidx = [valeur actuelle]	non
get colorwheelidx	colorwheelidx = [valeur actuelle]	non
get failurelog	failurelog =[valeur actuelle]	oui
get error#	error#=[valeur actuelle]	oui
set factoryreset [cible]	factoryreset =[valeur actuelle]	oui
set highspeedfan [cible]	highspeedfan =[valeur actuelle]	non
get highspeedfan	highspeedfan =[valeur actuelle]	non
set statereporting [cible]	statereporting = [valeur actuelle]	oui
get statereporting	statereporting = [valeur actuelle]	oui
get poweroverride	poweroverride=[valeur actuelle]	non
set poweroverride [cible]	poweroverride=[valeur actuelle]	non

Définitions des champs

Champ	Valeurs possibles	Description
current displayhour	0 à 20000	Heures d'affichage actuelles.

Champ	Valeurs possibles	Description
target testpattern	= 1 à 4	Paramétrer la mire sur le numéro de mire (1 à 4). S'il n'y a qu'une mire, appelez-la mire 1.
current testpattern	• 1: Grille • 2: Rouge • 3: Vert • 4: Bleu • 5: Gris • 6: Noir	La mire actuellement affichée. La mire intégrée peut être modifiée.
target colorwheelidx	= ???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current colorwheelidx	???	Les fourchettes doivent être identiques aux fourchettes de l'OSD.
current failurelog	• normal • overtemp • fanlock • fanDMD • fanblower • fansystem • lamperror • colorwheelbreak • lampignite • lampoverheat • lampdriver • lampoverhours	État d'erreur du projecteur. Les modes dépendent du projecteur.
Current error#	Fournit les détails de l'erreur en question. "#" est le chiffre enregistré dans le journal. Il va de 1 à 5. 1 indique l'erreur la plus récente et 5 la plus ancienne.	Les détails incluent la raison de la défaillance, les heures du système, les heures de la lampe, la température du capteur et le voltage de la lampe. Exemple : error1=fansystem, syshrs:1000, lamphrs=1000, temp=60,volt=120. error2=lampoverheat, syshrs:3000, lamphrs=2900, temp=150,volt=120.
target factoryreset	• = true • = false	S'il est paramétré sur "true", effectuez une réinitialisation d'usine. Sinon, ne faites rien.
current factoryreset	• = true • = false	Paramétrez sur "true" uniquement si une réinitialisation d'usine est sur le point de se produire.
target highspeedfan	• = high • = normal	Doit être identique aux paramètres de l'OSD.

Champ	Valeurs possibles	Description
current highspeedfan	• high • normal	Doit être identique aux paramètres de l'OSD.
current statereporting	• on • off	Valeur signalée pour l'état actuel
target statereporting	• =on • =off	Valeur signalée pour l'état cible
current poweroverride	• on • off	Une interruption de l'alimentation force le projecteur à rester allumé lorsque la commande est reçue. Cette commande ne persiste pas et n'est pas stockée en mémoire non volatile (effacée lors de la mise sous tension). Lorsque ce mode est activé, le bouton d'alimentation de la télécommande et du PCE, le cas échéant, ne doit pas éteindre le projecteur. Cette commande doit aussi être ajoutée au menu d'entretien afin que l'utilisateur puisse la désactiver à partir de l'OSD.
target poweroverride	• =on • =off	Paramètre l'interruption de l'alimentation

Commande inconnue

Si une commande inconnue est reçue, le projecteur envoie la réponse suivante à l'utilisateur (il y a un espace entre “invalid” et “cmd”).

```
>mauvaisecommande 2134
```

```
invalid cmd=mauvaisecommande 2134
```

Annexe C

Intégrer d'autres périphériques

Cette annexe vous indique comment intégrer votre système de tableau interactif SMART Board M600i6 à des périphériques.

Format vidéo

Votre projecteur a un format vidéo natif et différents modes de compatibilité de format vidéo. Vous pouvez changer l'apparence de l'image pour certains formats et compatibilités.

Format vidéo natif

Le tableau suivant répertorie les formats vidéo RVB VESA natifs pour le projecteur.

Projecteur	Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Fréquence horizontale (kHz)	Horloge pixel (MHz)
SMART UF70	1024 × 768	XGA	4:3	60	48	63.5

Compatibilité des formats vidéo

Les tableaux suivants répertorient par résolution les formats vidéo RVB VESA compatibles des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12.

Projecteur SMART UF70

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée
720 × 400	720×400_85	1.8:1	85.039	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Plein écran
640 × 480	VGA 72	4:3	72.809	Plein écran
640 × 480	VGA 75	4:3	75	Plein écran
640 × 480	VGA 85	4:3	85.008	Plein écran
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Plein écran
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Plein écran
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Plein écran
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Plein écran
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Plein écran
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Plein écran
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Plein écran
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Plein écran
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Plein écran
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Plein écran
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Plein écran
1152 × 864	SXGA1 75	4:3	75	Plein écran
1280 × 720	HD 720	16:9	60	Panoramique
1280 × 768	SXGA1 75	1.67:1	60	Panoramique
1280 × 800	WXGA	16:10	60	Panoramique
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Plein écran
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Plein écran
1280 × 1024	SXGA3 60	5:4	60.02	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Panoramique
1280 × 1024	SXGA3 85	5:4	85.024	Panoramique
1360 × 765	1.04M9	16:9	59.799	Panoramique
1600 × 900	1.44M9	16:9	59.946	Panoramique
1600 × 1200	UXGA	4:3	60	Plein écran
1680 × 1050	1680x1050 50	16:10	49.974	Panoramique

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée
1680 × 1050	1680x1050 50	16:10	59.954	Panoramique
1920 × 1080	HD 1080	16:9	60	Panoramique

Projecteur SMART UF70w

Résolution	Mode	Format	Fréquence d'actualisation (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
720 × 400	720×400_85	9:5	85.039	Panoramique	Panoramique
640 × 480	VGA 60	4:3	59.94	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 72	4:3	72.809	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	VGA 85	4:3	85.008	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 56	4:3	56.25	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 60	4:3	60.317	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 72	4:3	72.188	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
800 × 600	SVGA 85	4:3	85.061	Colonne	Colonne
832 × 624	MAC 16"	4:3	74.55	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 60	4:3	60.004	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 70	4:3	70.069	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 75	4:3	75.029	Colonne	Colonne
1024 × 768	XGA 85	4:3	84.997	Colonne	Colonne
1024 × 768	MAC 19"	4:3	74.7	Colonne	Colonne
1152 × 864	SXGA 75	4:3	75	Colonne	Colonne
1280 × 768	WXGA 60	1.67:1	60	Panoramique	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 60	4:3	60	Colonne	Colonne
1280 × 960	Quad VGA 85	4:3	85.002	Colonne	Colonne
1280 × 960	SXGA3 60	5:4	60.02	Colonne	Colonne
1280 × 1024	SXGA3 75	5:4	75.025	Colonne	Colonne
1600 × 1200	SXGA+	4:3	59.978	Colonne	Colonne
1600 × 1200	UXGA_60	4:3	60	Colonne	Colonne

Compatibilité du format des signaux HD et SD

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux au format haute définition (HD) et définition standard (SD) des projecteurs, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12.

Projecteur SMART UF70

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée
480i (lecteur DVD) (640 × 480)	4:3	15.73	59.94	Plein écran
567i (lecteur DVD) (720 × 576)	5:4	15.63	50	Panoramique
720p	16:9	44.96	59.94	Panoramique
720p	16:9	35	50	Panoramique
1080i	16:9	33.7	59.94	Panoramique
1080i	16:9	28.1	50	Panoramique

Projecteur SMART UF70w

Format du signal	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Apparence identique à l'entrée (format 16:10)	Apparence identique à l'entrée (format 16:9)
480i (525i)	4:3	15.73	59.94	Colonne	Colonne
480p (525p)	4:3	31.47	59.94	Colonne	Colonne
576i (625i)	5:4	15.63	50	Colonne	Colonne
576p (625p)	5:4	31.25	50	Colonne	Colonne
720p (750p)	16:9	45	59.94	Panoramique	Plein écran
720p (750p)	16:9	37.5	50	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	33.75	59.94	Panoramique	Plein écran
1080i (1125i)	16:9	28.13	50	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	67.5	59.94	Panoramique	Plein écran
1080p (1125p)	16:9	56.25	50	Panoramique	Plein écran

REMARQUE

Votre projecteur est HD-ready. Sa résolution native prend en charge un affichage au pixel près de contenu source 720p. Néanmoins, étant donné que le projecteur compresse un contenu source 1080p pour l'adapter à sa résolution native, il ne prend pas en charge un affichage au pixel près de contenu source 1080p.

Compatibilité des signaux du système vidéo

Les tableaux suivants répertorient la compatibilité des signaux du système vidéo des projecteurs, en particulier ceux transmis par des connecteurs vidéo S-Vidéo et Composite, que le projecteur ajuste automatiquement lorsque vous utilisez les commandes de format décrites dans *Ajuster les paramètres du projecteur* à la page 12.

 **REMARQUE**

La commande 16:9 transmet tous les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran. La commande Identique à l'entrée peut transmettre les modes vidéo avec des bandes noires le long des bords supérieur et inférieur de l'écran, en fonction de la résolution de l'entrée.

Projecteur SMART UF70

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15.73	29.96	3.58
PAL	4:3	15.62	25	4.43
SECAM	4:3	15.62	25	4.25 (f_{ob}) 4.06 (f_{or})

Projecteur SMART UF70w

Mode vidéo	Format	Fréquence horizontale (kHz)	Fréquence verticale (Hz)	Signal couleur (MHz)
NTSC	4:3	15.73	59.94	3.58
PAL	4:3	15.63	50	4.43
SECAM	4:3	15.63	50	4.25 et 4.41
PAL-M	4:3	15.73	59.94	3.58
PAL-N	4:3	15.63	50	3.58
PAL-60	4:3	15.73	59.94	4.43
NTSC 4.43	4:3	15.73	59.94	4.43

Brancher des sources et des sorties périphériques

Suivez ces instructions si vous avez un périphérique à brancher à votre système de tableau interactif, comme un lecteur de DVD/Blu-ray.

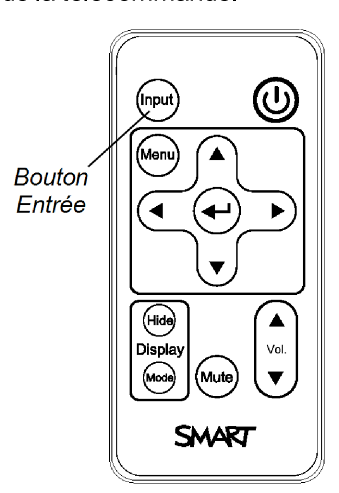


REMARQUE

Mesurez la distance entre le projecteur et le périphérique que vous voulez connecter. Assurez-vous que le câble est assez long, que vous pouvez laisser du mou et qu'il peut être disposé de telle façon qu'il ne risque pas de faire trébucher quiconque.

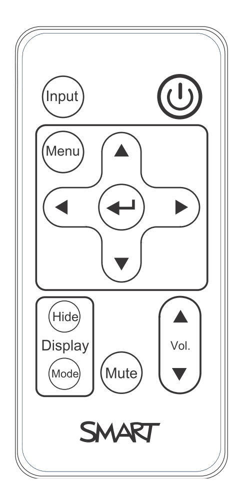
Pour brancher une source ou une sortie périphérique à votre projecteur

1. Branchez les câbles d'entrée de votre périphérique au projecteur.
2. Faites basculer les sources d'entrée vers le périphérique en appuyant sur le bouton **Entrée** de la télécommande.



Annexe D

Définitions des codes de la télécommande



Format du signal IR : NEC1

Touche	Format de répétition	Code du fournisseur		Code de la touche	
		Octet 1	**Octet 2**	**Octet 3**	**Octet 4**
Entrée	F1	8B	CA	14	EB
Marche (⏻)	F1	8B	CA	12	ED
Menu	F1	8B	CA	1B	E4
Haut (▲)	F1	8B	CA	40	BF
Gauche (◄)	F1	8B	CA	42	BD
Entrée (↵)	F1	8B	CA	13	EC
Droite (►)	F1	8B	CA	43	BC
Bas (▼)	F1	8B	CA	41	BE
Masquer	F1	8B	CA	15	EA
Augmentation du volume (▲)	F1	8B	CA	44	BB
Mode	F1	8B	CA	45	BA
Silence	F1	8B	CA	11	EE
Diminution du volume (▼)	F1	8B	CA	46	B9

Annexe E

Normes environnementales matérielles

SMART Technologies participe aux efforts internationaux visant à s'assurer que les appareils électroniques sont fabriqués, vendus et mis au rebut de façon à respecter l'environnement.

Règlements pour les déchets d'équipements électriques et électroniques et sur les batteries (directives DEEE et sur les batteries)



Les équipements électriques, électroniques et les batteries contiennent des substances pouvant s'avérer dangereuses pour l'environnement et la santé humaine. Le symbole en forme de poubelle barrée indique que les produits doivent être mis au rebut dans la filière de recyclage appropriée, et non en tant que déchets ordinaires.

Piles

La télécommande contient une pile CR2025. Recyclez ou mettez au rebut les piles de manière appropriée.

Matériau perchloraté

Contient des matériaux perchloratés. Des précautions de manipulation peuvent être nécessaires. Voir dtsc.ca.gov/hazardouswaste/perchlorate.

Mercure



La lampe de ce produit contient du mercure et doit être recyclée ou mise au rebut conformément à la législation locale, nationale, provinciale et fédérale.

Plus d'informations

Voir smarttech.com/compliance pour plus d'informations.

Index

I

L

M

N

O

P

R

S

T

V

Z

(Undefined variable: SMARTT-
rademarks.Company_Long)

smarttech.com/support

smarttech.com/contactsupport